



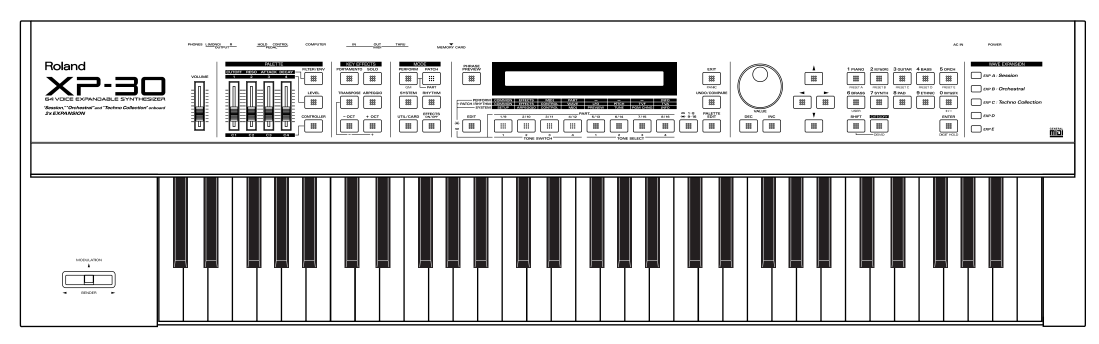


Cartes d'extension "Session", "Orchestral" et "Techno Collection" intégrées.
2 ports pour cartes d'extension

Merci d'avoir fait confiance au Roland XP-30, synthétiseur évolutif à 64 voies de polyphonie.

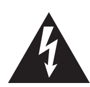
PRISE EN MAIN
UTILISATION AVANCÉE
ANNEXES

Avant de mettre l'appareil sous tension, veuillez vous reporter aux sections intitulées "CONSIGNES DE SÉCURITÉ" (p. 2), "PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ" (p. 3) et "NOTES IMPORTANTES" (p. 5). Vous pourrez y trouver toutes les consignes nécessaires pour une utilisation en toute sécurité. N'oubliez pas non plus de lire le présent mode d'emploi dans sa totalité afin de prendre connaissance de tout le potentiel du XP-30. Conservez ensuite ce document pour pouvoir vous y reporter si nécessaire.





ATTENTION : N'OUVREZ PAS LE CAPOT (OU LE PANNEAU ARRIÈRE) DE L'APPAREIL. IL NE CONTIENT AUCUN COMPOSANT QUI PUISSE ÊTRE ENTRETENU PAR L'UTILISATEUR. REPORTEZ-VOUS AUPRÈS D'UN CENTRE DE MAINTENANCE QUALIFIÉ.



L'éclair fléché au centre d'un triangle équilatéral prévient l'utilisateur de la présence de courants élevés dans l'appareil, pouvant constituer un risque d'électrocution en cas de mise en contact avec les composants internes.



Le point d'exclamation au centre d'un triangle équilatéral prévient l'utilisateur de la présence d'instructions importantes dans le mode d'emploi concernant la mise en œuvre et l'entretien de l'appareil.

INSTRUCTIONS RELATIVES AUX BLESSURES, RISQUES D'ÉLECTROCUTION ET D'INCENDIE

RÈGLES DE SÉCURITÉ - À CONSERVER -

AVERTISSEMENT - L'utilisation d'appareils électriques nécessite un certain nombre de précautions élémentaires incluant les règles qui suivent :

1. Lisez toutes les instructions avant d'utiliser cet appareil.
2. Ne l'utilisez pas dans des endroits humides ou à proximité d'une baignoire, d'une machine à laver, d'un évier, d'une piscine etc.
3. Ce produit ne doit être utilisé que dans les conditions et sur les supports recommandés par le fabricant.
4. Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores capables de provoquer une perte définitive de l'accuité auditive. Ne le faites pas fonctionner à un niveau exagéré ou douloureux. Si vous ressentez une perte d'audition ou des sifflements dans les oreilles, consultez immédiatement un médecin.
5. Cet appareil ne doit être installé que dans des endroits où rien ne gêne sa ventilation.
6. Il doit être maintenu à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, bouches de chauffage ou autres appareils susceptibles de monter en température pendant leur activité.
7. Cet appareil ne doit être raccordé qu'à une source électrique du type indiqué dans le manuel et/ou indiqué sur son châssis.
8. En cas d'inactivité prolongée, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.
9. Veillez à ce qu'aucun objet ou liquide ne puisse être introduit dans l'appareil par ses orifices de ventilation.
10. Vous devez impérativement faire réviser votre appareil par un personnel qualifié dans les cas suivants :
    A. Le cordon d'alimentation a été endommagé.
    B. Des objets ou des liquides sont tombés ou ont été introduits dans l'appareil.
    C. L'appareil a été exposé à la pluie.
    D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou présente des performances dégradées.
    E. L'appareil est tombé ou son boîtier a été endommagé.
11. Ne tentez aucune opération de maintenance autre que celles clairement décrites dans le mode d'emploi. Toute autre intervention ne doit être réalisée que par un personnel qualifié.

Pour les États-Unis

MISE À LA TERRE

Cet appareil doit être relié à la terre. En cas de dysfonctionnement ou de panne, la liaison équipotentielle fournit une voie de moindre résistance aux courants électriques réduisant les risques d'électrocution.

Cet appareil est équipé d'un cordon muni d'un conducteur de terre. Il ne doit être branché que dans une prise adéquate, disposant d'une terre effectivement reliée selon les réglementations locales.

DANGER : Un mauvais branchement à la terre peut être à l'origine d'une électrocution. En cas de toute sur la réalité du branchement à la terre des prises mises à votre disposition, adressez-vous à un électricien qualifié.
Ne modifiez pas le cordon fourni avec l'appareil. S'il ne correspond pas à la prise murale, adressez-vous à un électricien pour la mettre en conformité.

Pour le Royaume-Uni

AVERTISSEMENT : CET APPAREIL DOIT ÊTRE RELIÉ À LA TERRE.
IMPORTANT : LES COULEURS DES CONDUCTEURS DU CORDON SECTEUR CORRESPONDENT AU CODE SUIVANT : VERT ET JAUNE : TERRE, BLEU : NEUTRE, MARRON : PHASE.

Si les couleurs des fils de votre prise secteur (ou l'identification de ses bornes) ne correspondaient pas à ce code, procédez comme suit :

Le fil VERT-ET-JAUNE doit être relié à la borne marquée d'un E ou du symbole de prise de terre ⏚ ou de couleur VERTE ou VERTE-ET-JAUNE.

Le fil BLEU doit être relié à la borne marquée d'un N ou de couleur NOIRE

Le fil MARRON doit être relié à la borne marquée d'un L ou de couleur ROUGE.

Cet appareil, qui est équipé d'une PRISE TROIS BROCHES AVEC TERRE, doit être relié à la terre.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

INSTRUCTIONS CONCERNANT LES RISQUES D'INCENDIE, L'ÉLECTROCUTION OU LES BLESSURES

⚠ ATTENTION	Prévient l'utilisateur d'un danger de mort ou d'un risque de blessure grave en cas de mauvaise utilisation de l'appareil.
⚠ ATTENTION	Prévient l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas de mauvaise utilisation. * Les dommages matériels font référence aux dommages causés à l'habitat, aux meubles, ainsi qu'aux animaux domestiques.

⚠	Le symbole △ prévient l'utilisateur d'instructions importantes. La signification du symbole est déterminée par le signe à l'intérieur du triangle. Le symbole ci-contre est utilisé pour prévenir les risques généraux. Il peut également indiquer un danger.
⃠	Le symbole ⃠ prévient l'utilisateur des choses à ne jamais réaliser. L'interdiction est illustrée par le signe à l'intérieur du cercle. Le symbole ci-contre est utilisé pour interdire le démontage de l'appareil.
●	Le symbole ● prévient l'utilisateur des consignes à respecter. Ces consignes sont illustrées par le signe à l'intérieur du cercle. Le symbole ci-contre signifie que la prise secteur doit être débranchée.

OBSERVEZ LES INSTRUCTIONS SUIVANTES

⚠WARNING

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez les instructions ci-dessous ainsi que le mode d'emploi.

- N'essayez pas de réparer l'appareil ni de remplacer des parties de celui-ci (sauf quand le mode d'emploi le mentionne expressément - voir installation des options aux pages 17, 21).

- Lorsque vous utilisez l'appareil en rack ou avec un support recommandé par Roland, le rack ou le support doit être soigneusement placé de sorte que l'appareil soit dans une position stable. Si vous n'utilisez ni rack ni support, assurez-vous de placer l'appareil sur une surface homogène, plane et stable.

- N'endommagez pas le cordon secteur. Ne le pliez pas excessivement, ne placez pas d'objet lourd dessus, etc. Un cordon endommagé peut entraîner un risque d'électrocution ou d'incendie. N'utilisez jamais un cordon endommagé.

- En présence d'enfants en bas âge, un adulte doit toujours les surveiller jusqu'à ce qu'ils soient capables de suivre les consignes de sécurité.

- Protégez l'appareil des impacts importants.
  (Ne le laissez pas tomber !)

⚠WARNING

- Ne branchez pas l'appareil à une prise servant déjà à la connexion de nombreux autres appareils. Soyez particulièrement vigilants lorsque vous utilisez des rallonges - la puissance totale utilisée par les appareils connectés à la prise de la rallonge ne doit jamais excéder la puissance (Watts/ Ampères) indiquée sur la rallonge. Les charges excessives sont susceptibles de faire chauffer l'isolation du cordon et de la faire fondre.

- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur, un centre Roland ou un distributeur Roland agréé (voir liste, page “Informations”).

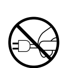
- Mettez toujours l'appareil hors tension et débranchez le cordon d'alimentation avant d'installer la carte d'extension (séries SR-JV80).

- NE METTEZ PAS DE CD-ROM EN LECTURE sur un lecteur de CD conventionnel. Le niveau sonore produit pourrait engendrer une perte auditive irrémédiable. Cela pourrait également endommager les haut-parleurs ou d'autres composants du système.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

⚠ATTENTION

- Lorsque vous branchez ou débranchez l'appareil ou d'une prise murale, veillez à saisir uniquement la prise (ne tirez pas sur le cordon).



- Évitez d'emmêler les cordons et les câbles. Ces derniers doivent être placés hors de portée des enfants.



- Ne montez pas sur l'appareil et ne placez pas d'objets lourds dessus.



- Ne manipulez jamais les prises avec les mains mouillées lorsque vous connectez ou déconnectez l'appareil du secteur.



- Déconnectez le cordon d'alimentation et les cordons de tous les appareils connectés avant de déplacer cet appareil.



- Mettez l'appareil hors tension et déconnectez l'appareil de son alimentation avant de le nettoyer.



- Si des orages sont susceptibles de se produire dans votre région, déconnectez l'appareil du secteur.



- Installez uniquement la ou les cartes d'extension spécifiée(s) (séries SR-JV80). Dévissez uniquement les vis spécifiées (p. 17, 21).



Notes importantes

Veuillez respecter les indications suivantes :

Alimentation

- N'utilisez pas cet appareil sur la même ligne qu'un appareil susceptible de générer du bruit de fond.
- Avant de relier cet appareil à d'autres appareils, mettez tous les appareils hors tension.

Emplacement

- Utiliser l'appareil à proximité d'appareil comprenant des transformateurs peut induire du ronflement. Changez l'orientation de l'appareil ou éloignez-le de la source.
- Cet appareil peut brouiller les réceptions radio/ télévision. Ne l'utilisez pas à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas l'appareil à la lumière directe du soleil, ne le placez pas près de sources de chaleur, ne le laissez pas dans un véhicule fermé.
- N'utilisez pas l'appareil dans des zones humides.

Maintenance

- Le nettoyage quotidien de l'appareil doit s'effectuer à l'aide d'un linge doux et sec ou légèrement humidifié. Essuyer l'appareil à l'aide d'un linge doux et sec.
- N'utilisez jamais d'alcool ou de solvants d'aucune sorte pour éviter toute déformation ou décoloration.

Réparation et données

- Notez que lorsque l'appareil est envoyé en réparation, les données contenues dans la mémoire de l'appareil sont susceptibles d'être perdues. Sauvegardez les données sur un autre appareil MIDI (séquenceur, etc.), ou de les noter sur papier. Durant les réparations, un grand soin est porté à la conservation des données. Toutefois, il est parfois impossible de conserver les données (détérioration des circuits de mémoire). Roland n'assume aucune responsabilité relative à la perte de ces données.

Sauvegarde

- L'appareil contient une pile qui alimente les circuits mémoire lors de la misse hors. Lorsque la pile est faible, le message “**Battery Low**” s'affiche à l'écran. Remplacez alors la pile afin d'éviter de perdre les données. Consultez votre revendeur pour le remplacement de la pile.

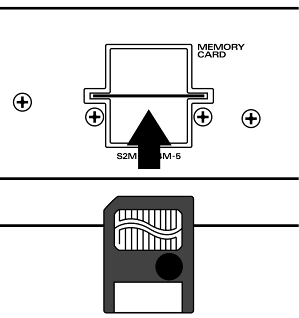
Précautions supplémentaires

- Notez que le contenu de la mémoire peut être entièrement perdu en cas de dysfonctionnement ou d'une utilisation incorrecte de l'appareil. Pour éviter cela, nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement les données importantes dans la mémoire de l'appareil ou sur une carte mémoire.
- Malheureusement, il est impossible de récupérer les données sauvegardées dans la mémoire de l'appareil, sur une carte mémoire ou sur un autre appareil MIDI (ex. : un séquenceur) lorsqu'elles sont perdues. Roland Corporation n'est en aucun cas responsable de la perte de ces données.
- Manipulez avec soin les touches, potentiomètres, curseurs et autres réglages de l'appareil ; ainsi que ses différents connecteurs. Une manipulation brusque peut provoquer des dysfonctionnements.
- N'appuyez pas fortement sur l'écran, évitez tout choc.
- Lorsque vous connectez/déconnectez les câbles, manipulez le connecteur lui-même. Ne tirez jamais sur les câbles afin de ne pas endommager les éléments internes du câble et de ne pas provoquer de court-circuit.
- L'utilisation normale de l'appareil engendre une production de chaleur.
- Pour ne pas déranger votre voisinage, essayez d'utiliser des niveaux de volume raisonnables. Vous pouvez également utiliser un casque pour ne pas déranger votre entourage, en particulier tard dans la nuit.
- Pour le transport de l'appareil, utilisez l'emballage d'origine ou un emballage équivalent.
- Utilisez uniquement la pédale d'expression spécifiée (EV-5 ; vendue séparément). La connexion d'autres pédales d'expression risque d'endommager l'appareil.

Avant d'utiliser les cartes mémoire

Utilisation des cartes mémoire

- Insérez la carte mémoire avec précaution jusqu'à ce quelle soit bien fixée.



- Ne touchez jamais les terminaux de la carte mémoire. Évitez également qu'ils ne se salissent.

Manipulation des CD-ROM

- Évitez de toucher ou d'érafler la surface codée (surface inférieure brillante) du disque. Les CD-ROM endommagés ou sales ne peuvent être lus correctement. Pour que vos CD restent propres, utilisez un nettoyant pour CD disponible dans le commerce.

Comment lire ce mode d'emploi

Ce mode d'emploi est organisé comme ceci :

Prise en main

Cette section est conçue pour ceux qui utilisent le XP-30 pour la première fois. Elle explique de manière simple la procédure d'utilisation des différentes fonctions. Veuillez lire la **Prise en main**, puis poursuivre par l'utilisation du XP-30. Vous comprendrez ainsi toutes les procédures de base. Les procédures plus élaborées et les autres détails concernant le XP-30 sont expliqués dans la section **Utilisation avancée.**

Utilisation avancée

La section **Utilisation avancée** se divise en 6 chapitres. Avant de commencer la lecture, nous vous suggérons de lire la section **Prise en main**.

Chapitre 1. Présentation du XP-30

Ce chapitre traite des configurations des sources de sons du XP-30 ainsi que de l'utilisation de base de l'appareil. Il est important de lire ce chapitre pour bien comprendre le XP-30.

Chapitre 2. Utilisation

Ce chapitre traite de l'utilisation des modes Patch, Performance et Rythm du XP-30. Il est essentiel à la compréhension du fonctionnement du XP-30.

Chapitre 3. Édition des sons

Ce chapitre traite de la création des sons, des paramètres qui forment les Patches, les Performances et les kits de batterie, ainsi que des paramètres système qui déterminent le fonctionnement global du XP-30. La compréhension de ce chapitre est une base essentielle à l'édition des sons.

Chapitre 4. Réglages mémoire (Mode Utility/Card)

Ce chapitre décrit les différentes fonctions Utility, telles que l'enregistrement des donnée de Patch, de Performance ou de kit de batterie, l'initialisation de la mémoire interne, etc.

Chapitre 5. Utilisation du XP-30 comme module GM

Ce chapitre explique les procédures et les paramètres nécessaires à l'utilisation du XP-30 comme une source de sons compatible General MIDI. Lisez ce chapitre avant de lire des fichiers General MIDI.

Chapitre 6. Aides à l'utilisation du XP-30

Ce chapitre détaille différentes techniques permettant d'étendre le champ d'utilisation du XP-30. Il comprend l'utilisation avec des appareils MIDI externes, les applications Live, etc.

Annexes

Ce chapitre comprend une section d'assistance technique. Il contient également une liste des messages d'erreur à laquelle vous pouvez vous reporter lorsqu'un message d'erreur s'affiche à l'écran. Vous y trouverez aussi une liste des paramètres et un tableau des fonctions MIDI.

■ Notation utilisée dans ce mode d'emploi

Pour faciliter les procédures d'utilisation, le système de notation suivant a été adopté :

Les caractères et les numéros entre crochets [ ] signalent les touches de la face avant. Par exemple, [PATCH] correspond à la touche PATCH et [ENTER] à la touche ENTER.

Une astérisque (*) au début d'un paragraphe indique une note ou une précaution à observer. Prêtez-y attention. Dans la section Prise en main, ces notes sont signalées par cette illustration : (NOTE).

L'indication (p. **) signale les références aux pages du mode d'emploi.

Dans ce mode d'emploi, lors d'une référence à un paramètre particulier, le nom de ce paramètre est donné, suivi (entre parenthèses) d'informations détaillant son mode, son groupe d'affichage, son affichage). Par exemple : paramètre Key Mode (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON).

* *Les écrans imprimés dans ce mode d'emploi sont basés sur les réglages d'usine. Cependant, ils peuvent parfois différer des véritables réglages d'usine.*

Table des matières

Attention : Suite à des modifications de pagination, vous devez retrancher le nombre 4 à partir de la page 20 dans les références de pages indiquées entre parenthèses.
Exemple dans le Quick Start «mémo» (p. 21, ancienne p.25) : Reportez-vous à la section «Connexion à l'ordinateur» (p. 134) devient (p.130).

Caractéristiques principales

■ Grande puissance de synthèse sonore

64 voies de polyphonie et 16 parties multitimbrales

Le XP-30 propose une source sonore multitimbrale à 16 parties dotée d'une polyphonie de 64 voies. Le XP-30 peut ainsi reproduire, accompagné d'un séquenceur externe ou d'un ordinateur, des compositions d'une qualité et d'une richesse exceptionnelles (p. 41).

Effets intégrés de qualité

La technologie DPS (processeur de signal numérique) employée vous donne accès à toute une gamme d'effets de qualité professionnelle. Le XP-30 offre trois sections d'effets : section EFX (multi-effets) qui regroupe 40 programmes d'effets différents ainsi que des sections de réverbération et de chorus indépendantes (p. 61).

Architecture sonore complète

Le XP-30 vous propose 10 Structures de combinaison des sons simplifiant le processus de création sonore ainsi qu'un modulateur en anneaux et un Booster (p. 70).

Puissant arpégiateur

L'arpégiateur vous permet de recréer de nombreux types d'arpèges ou de motifs rythmiques à partir d'un simple accord en vous permettant même de définir son «phrasé» (p. 56).

Compatibilité General MIDI

Le XP-30 est doté d'un mode compatible avec la norme General MIDI, norme des systèmes de musique assistée par ordinateur, et peut donc relire toutes les séquences du commerce à ce format (p. 124).

Norme General MIDI

La norme General MIDI regroupe un ensemble de recommandations destinées à normaliser certaines fonctions MIDI des générateurs de sons. Tous les appareils et toutes les séquences au format General MIDI portent le logo General MIDI ( ). Les séquences portant le logo General MIDI offrent toujours le même rendu, quel que soit le générateur de son General MIDI utilisé pour les relire.

■ Évolutivité

Deux emplacements pour carte d'extension

Le XP-30 peut loger simultanément deux cartes d'extension de la série SR-JV80 afin d'augmenter le nombre de sons internes disponibles (p. 16, 20).

Intégration des sons des cartes d'extensions les plus populaires

Nous avons doté le XP-30 des sons des cartes d'extension SR-JV80-02 "Orchestral," SR-JV80-09 "Session" et SR-JV80-11 "Techno Collection".

En pratique, vous pouvez avoir accès au maximum aux sons de cinq cartes d'extension, ce qui constitue une librairie sonore très riche.

■ Grande simplicité d'utilisation

Grande ergonomie

Chaque fonction dispose de sa propre touche afin de rendre l'utilisation du XP-30 très intuitive. Les touches de fonctions situées sous l'écran permettent une édition intuitive des paramètres (p. 43).

Fonctions Patch Search et Phrase Preview reprises du célèbre JV-2080

La fonction Patch Search (p. 32, 48) simplifie la recherche de Patches en fonction des catégories auxquelles ils appartiennent. La touche [PHRASE PREVIEW] joue le Patch sélectionné dans un petit motif musical qui lui est adapté (fonction Phrase Preview, p. 33, 49).

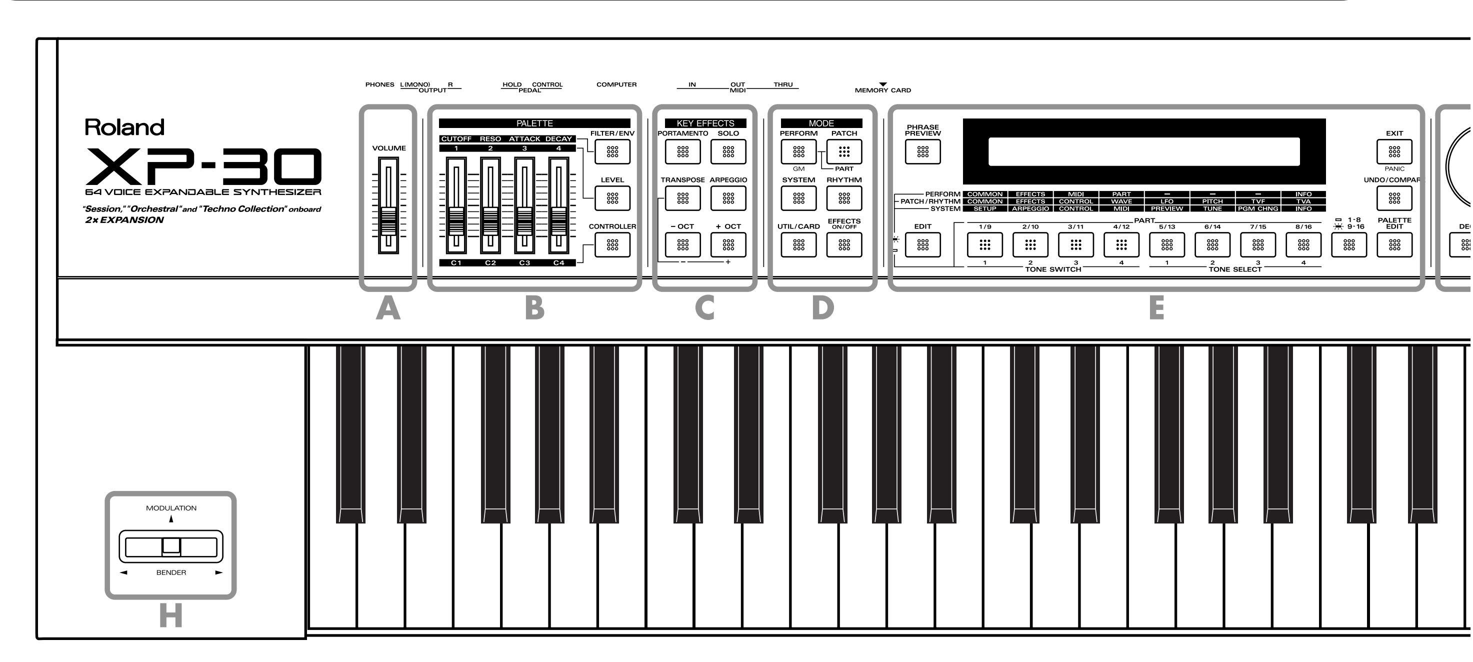
Édition en temps réel du son via les curseurs de la Sound Palette

Les quatre curseurs de la section PALETTE vous permettent de modifier en cours de jeu certains paramètres du son (filtre, volume) (p. 36, 50, 54).

■ Connecteur informatique

Le XP-30 peut être relié directement à un ordinateur par le biais de ce connecteur et d'un câble informatique spécial (p. 134).

Face avant et face arrière



■ Face avant

A

Curseur Volume

Ce curseur règle le volume général de la sortie OUTPUT en face arrière et de la prise casque. →p. 26

B Section PALETTE

Curseurs (Faders) d'édition en temps réel des sons.

[FILTER/ENV]

Appuyez sur cette touche pour pouvoir modifier les réglages d'enveloppe et de filtre au moyen des quatre curseurs (CUTOFF/RESO./ATTACK/DECAY). →p. 36, 51, 54

[LEVEL]

Appuyez sur cette touche pour pouvoir modifier en temps réel le volume de chacune des couches sonores au moyen des quatre curseurs (1/2/3/4). →p. 36, 51, 54

[CONTROLLER]

Appuyez sur cette touche pour pouvoir affecter des contrôleurs aux quatre curseurs et modifiez le son en cours de jeu (C1/C2/C3/C4). →p. 34

C Section KEY EFFECTS

Les touches de cette section vous permettent d'attribuer diverses fonctions aux touches du clavier du XP-30.

[PORTAMENTO]

Active/désactive le Portamento. →p. 35, 50

[SOLO]

Fait passer le son en mode de jeu monophonique. →p. 35, 50

[TRANSPOSE]

Transpose le clavier demi-ton par demi-ton. →p. 60

[ARPEGGIO]

Active/désactive l'arpégiateur. →p. 36, 56

[+OCT], [-OCT]

Ces touches fixent la hauteur du clavier octave par octave. →p. 59
Le fait de tenir enfoncée la touche [TRANSPOSE], puis d'appuyer sur l'une de ces touches permet de fixer la transposition. →p. 60

D Section MODE

Cette section permet de sélectionner le mode de jeu du XP-30. Le témoin du mode en cours est allumé. →p. 42

[PERFORM]/[GM]

Cette touche fait passer le XP-30 en mode Performance. Maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur la touche [PERFORM] pour passer en mode GM. →p. 51, 124

[PATCH]/[PART]

Fait passer le XP-30 en mode Patch. Tenez enfoncée la touche [PERFORM] et appuyez sur [PATCH] pour accéder aux paramètres du Patch affectés aux Parties de la Perf. →p. 47, 54, 66

[SYSTEM]

Cette touche vous fait passer en mode System. →p. 108

[RHYTHM]

Cette touche vous fait passer en mode Rhythm. →p. 55

[UTIL/CARD]

Cette touche vous fait passer en mode Utility/Card. →p. 115

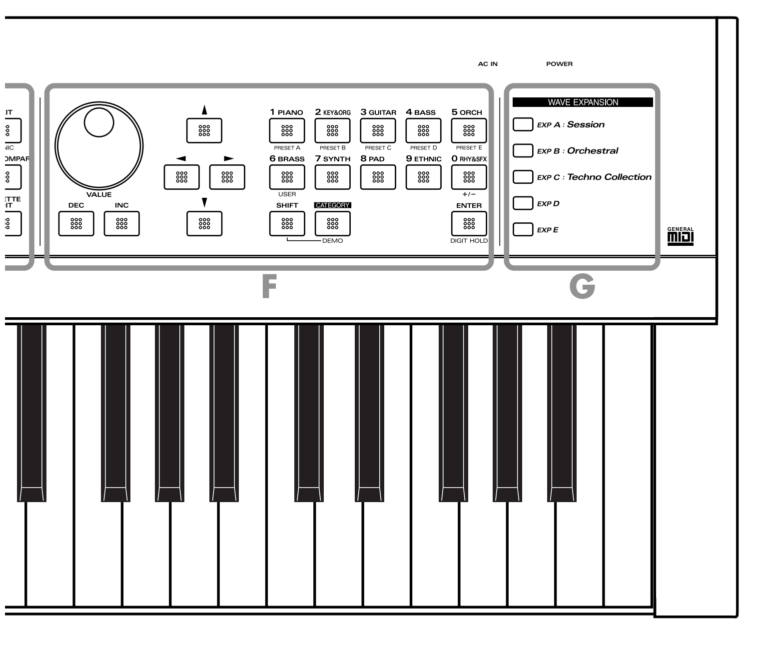
[EFFECTS ON/OFF]

Cette touche active/désactive les effets internes (sections EFX, Chorus, Reverb). →p. 62

E

Écran

Affiche des renseignements relatifs à la fonction en cours.



[PHRASE PREVIEW]

Cette touche lance la lecture d'un petit motif musical plaçant le Patch sélectionné dans son contexte. →p. 33, 49

[EDIT]

Cette touche vous fait passer en mode d'édition. Sélectionnez ensuite le paramètre d'édition désiré au moyen des touches de fonctions situées sous l'écran.

Touches de fonctions

La fonction de ces touches dépend du mode dans lequel se trouve le XP-30 et de l'état du témoin [EDIT]. →p. 43

[1–8/9–16]

Cette touche permet de sélectionner le groupe de Parties (1–8/9–16) à sélectionner par les touches de fonctions. →p. 43

[EXIT]/[PANIC]

EXIT : Elle vous fait revenir sur la page Play du mode dans lequel vous vous trouvez ou annule l'opération en cours.
PANIC : En cas de notes bloquées, tenez enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur PANIC pour les couper. →p. 60

[UNDO/COMPARE]

La fonction de ces touches dépend de l'opération effectuée.
UNDO : Cette touche ramène un paramètre modifié sur sa valeur de départ. →p. 63, 65, 66
COMPARE : Lors de la sauvegarde/copie des réglages d'un son, cette touche permet d'écouter le son avant/après modification. →p. 116, 118

[PALETTE EDIT]

Cette touche active l'édition des réglages de Patch ou de Performance par les curseurs de la PALETTE. →p. 63, 65

F

Molette VALUE

Permet de modifier la valeur des paramètres. Le fait de tenir enfoncée la touche [SHIFT] tout en tournant la molette accélère le défilement de la valeur des paramètres. →p. 45

[INC], [DEC]

Permettent de modifier la valeur des paramètres. Le fait de tenir enfoncée l'une des touches tout en appuyant sur l'autre accélère le défilement des valeurs. Le fait de tenir enfoncée [SHIFT] et d'appuyer sur l'une de ces touches permet de faire défiler la valeur par plus grands sauts. →p. 45

[◄], [►] (Touches curseurs)

Font défiler le curseur (caractère souligné) à l'écran.

[▲], [▼] (Touches de pages)

Lorsqu'une flèche ⇡ ou ⇣ s'affiche sur la gauche de l'écran, ces touches permettent de faire défiler les pages d'écran.

[0]–[9] (Pavé numérique)

Cette touches permettent de saisir une valeur précise (valeur numérique ou caractères alphabétiques). →p. 45
Lorsque la fonction [CATEGORY] est active, ces touches sélectionnent les catégories de Patches. →p. 32, 48

[SHIFT]

Touche à utiliser en combinaison avec d'autres. Certaines touches en façade offrent une fonction secondaire indiquée en gris sur l'instrument. C'est à ces fonctions que vous pouvez accéder en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].

[ENTER]/[DIGIT HOLD]

ENTER : Cette touche permet de valider les opérations.
DIGIT HOLD : Lorsque [SHIFT] est enfoncée, cette touche active/désactive la fonction Digit Hold. Lorsque celle-ci est active, le chiffre des centaines/dizaines est verrouillé. Vous pouvez alors changer de Patch via la touche numérique désirée sans avoir à appuyer sur [ENTER] (également valable pour les Performances et les kits de batterie). →p. 48

[CATEGORY]/[DEMO]

CATEGORY : Fait appel à la fonction Patch Search et permet de sélectionner un Patch. →p. 32, 48
DEMO : Tenez enfoncée la touche [SHIFT] puis appuyez sur cette touche pour déclencher les séquences de démo. →p. 28

G Section WAVE EXPANSION

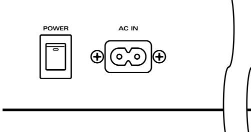
Sélectionnez les sons internes. →p. 31

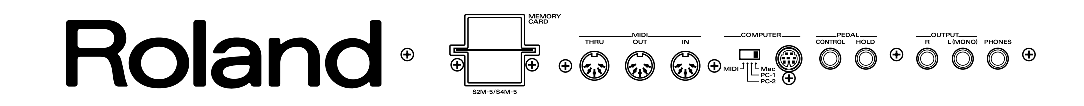
[EXP A], [EXP B], [EXP C]

Sélectionnez les sons de la carte d'extension interne.
EXP-A: "Session"
EXP-B: "Orchestral"
EXP-C: "Techno Collection"

[EXP D], [EXP E]

Sélectionnez les sons des cartes d'extension externes (EXP-D et E).





H

Levier de Pitch Bend/Modulation

Règle le Pitch Bend et la modulation. Selon les réglages, il peut servir à contrôler d'autres paramètres. →p. 34

■ Face arrière

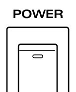
Interrupteur d'alimentation

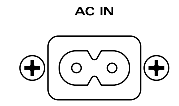
Permet de mettre sous et hors tension le XP-30. →p. 26

Connecteur d'alimentation

Permet la connexion du cordon d'alim. fourni. →p. 24

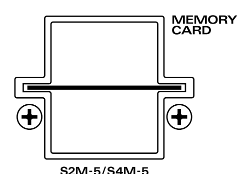
* *Le cordon d'alimentation est intégré d'origine aux instruments conçus pour une tension de 117 V.*





Emplacement pour carte mémoire

Cet emplacement accepte les cartes mémoires (SmartMedia) disponibles en option. →p. 115



Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Ces prises permettent de connecter le XP-30 à d'autres appareil MIDI afin qu'ils puissent s'échanger des messages MIDI. →p. 24, 119, 132







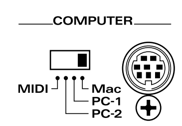
Sélecteur COMPUTER

Placez ce sélecteur en fonction du type d'ordinateur ou de logiciel utilisé. N'oubliez jamais d'éteindre le XP-30 avant de déplacer le sélecteur COMPUTER. Pour utiliser les prises MIDI, placez-le en position MIDI. →p. 134

Connecteur informatique COMPUTER

Ce connecteur permet de relier le XP-30 à un ordinateur par le biais d'un câble informatique spécial (vendu séparément). Le type de câble nécessaire dépend du type d'ordinateur utilisé.

Lorsque le sélecteur Computer est placé en position MIDI, ce connecteur est inactif. →p. 134

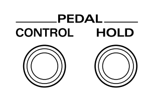


Entrée pour pédale d'expression (CONTROL)

Reliez à cette entrée une pédale d'expression en option. Affectez-lui la fonction désirée et vous pourrez vous en servir pour moduler les paramètres sonores. Cette entrée accepte également les commutateurs au pied et les pédales de Sustain →p. 24, 110

Entrée pour pédale HOLD

Reliez à cette entrée un commutateur au pied en option que vous pourrez utiliser comme pédale Hold. →p. 24, 110

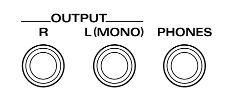


Sortie stéréo (fiches OUTPUT L (MONO), R)

C'est à cette sortie que sont dirigés les signaux audio. Reliez ces connecteurs de sorties à une console de mixage/ amplificateur stéréo. Pour obtenir un signal de sortie mono, utilisez uniquement la fiche L. →p. 24

Prise casque (PHONES)

Permet la connexion d'un casque optionnel. →p. 24





Cartes d'extension "Session", "Orchestral" et "Techno Collection" intégrées.
2 ports pour cartes d'extension

Prise en main

Préparatifs

Installation d'une carte d'extension

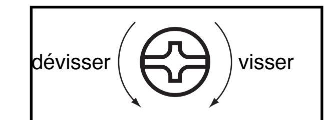
Le XP-30 peut accueillir deux cartes d'extension de la série SR-JV80 (vendues séparément) dans les emplacements EXP-D et E. Ces cartes d'extension regroupent des formes d'ondes ainsi que des Patches et des kits de batterie programmés à partir de celles-ci. Les Patches et les kits de batterie des cartes d'extension peuvent être placés directement dans la zone temporaire et être joués aussitôt.



Pour jouer un Patch ou un kit de batterie programmé à partir de formes d'onde d'une carte d'extension, il faut que cette carte soit présente dans le XP-30 pour obtenir un résultat correct.

■ Précautions à prendre lors de l'installation des cartes

- Pour éviter d'endommager les composants internes de la carte par l'électricité statique, veuillez respecter scrupuleusement les consignes suivantes :
    - Avant de manipuler la carte, touchez toujours un objet métallique (un tuyau d'évier, par exemple) afin de vous décharger de l'électricité statique qui s'est accumulée en vous.
    - Manipulez toujours la carte par ses extrémités. Évitez de toucher ses composants électroniques ou ses connecteurs.
    - Conservez la pochette plastique dans laquelle a été livrée la carte pour pouvoir y remettre la carte si vous devez la transporter ou l'entreposer.
- Utilisez un tournevis cruciforme adapté à la taille des vis (tournevis n°2) sous peine d'endommager la tête de la vis.
- Pour dévisser, tournez le tournevis vers la gauche. Pour visser, tournez le tournevis vers la droite.

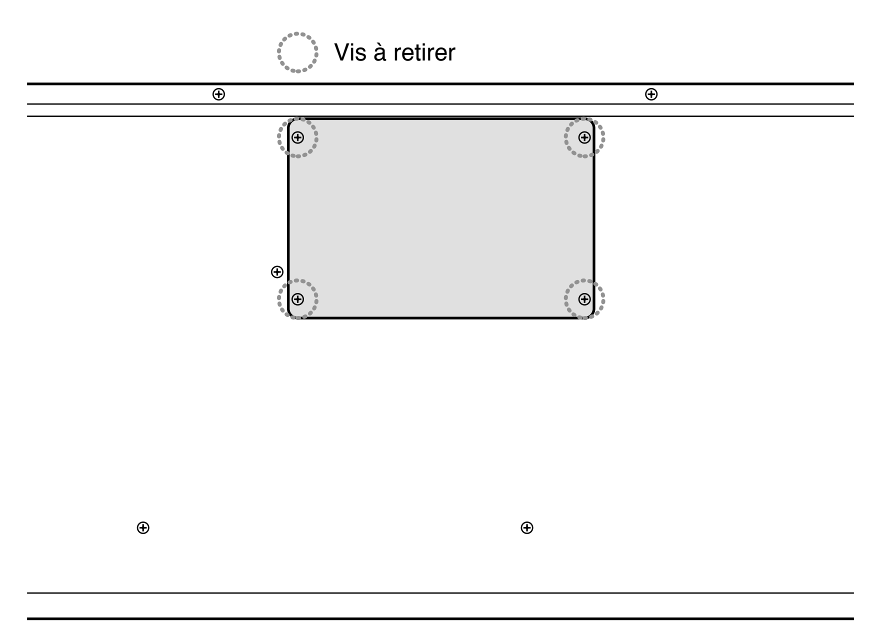


- Retirez uniquement les vis nécessaires pour l'installation de la carte d'extension.
- Veillez à ce que les vis retirées ne tombent pas à l'intérieur du XP-30.
- Refermez toujours le XP-30 une fois que les cartes d'extension ont été installées.
- Ne touchez pas les circuits imprimés, ni les connecteurs.
- Attention à ne pas vous couper sur les bords du port d'extension.
- Ne forcez jamais pour installer la carte. Si la carte ne semble pas vouloir s'enclencher dans son emplacement, retirez-la, puis recommencez la procédure.
- Vérifiez toujours les opérations effectuées.

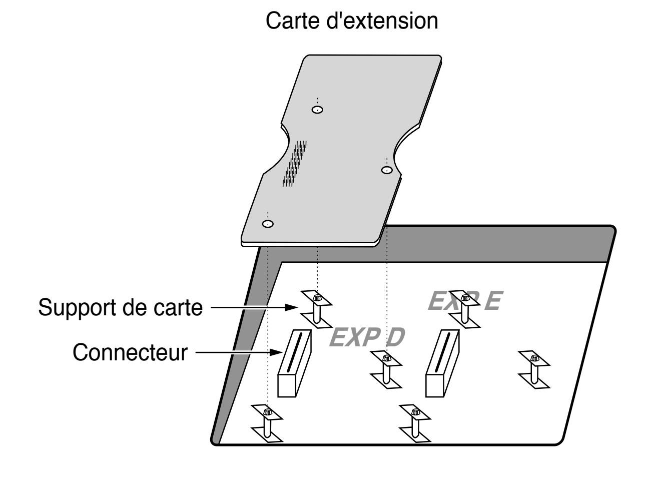
Les cartes d'extension (de la série SR-JV80 ; vendues séparément) se placent à l'intérieur du XP-30. Son boîtier donc être ouvert. Vous pouvez alors remarquer deux emplacements (EXP-D et E) dans lesquels se placent les cartes d'extension. Les emplacements EXP-D et E correspondent aux groupes (XP-D et E) à sélectionner pour utiliser une forme d'onde, un Patch ou un kit de batterie de l'une de ces cartes.

1 Avant d'installer la carte d'extension, mettez hors tension le XP-30 ainsi que tous les appareils auxquels il est connecté. Débranchez ensuite tous les câbles reliés au XP-30

2 Retournez le XP-30, puis retirez exclusivement les vis indiquées dans le schéma ci-dessous.



3 Vous pouvez alors voir dans la trappe deux connecteurs et supports de carte. Enfichez les connecteurs de la carte d'extension dans ceux du XP-30 et les supports de carte dans les trous prévus pour les recevoir.





NOTE

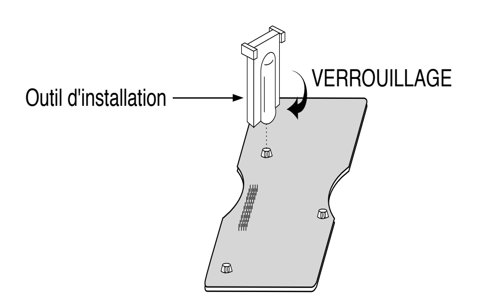
Si vous installez la même carte dans les 2 ports EXP-D et EXP-E, vous ne pourrez sélectionner les données que de la carte placée dans le port EXP-D. Sachez aussi que les données internes XP-30 regroupent celles de trois cartes d'extension. Ainsi, si vous installez l'une de ces trois cartes dans l'un des ports d'extension, seules les données internes (XP-A à C) pourront être sélectionnées.

SR-JV80-09 "Session" (XP-A)

SR-JV80-02 "Orchestral" (XP-B)

SR-JV80-11 "Techno Collection" (XP-C)

4 Verrouillez ensuite la carte d'extension au moyen de l'outil fourni en tournant les supports vers la droite (voir schéma ci-dessous).



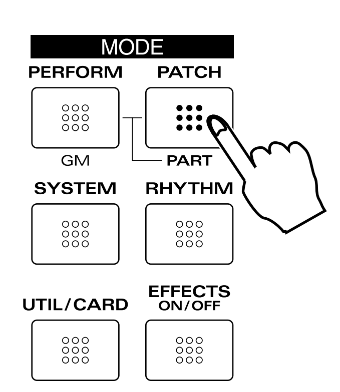
5 Refermez la trappe du XP-30 au moyen des vis retirées à l'étape 2.

L'installation de la carte d'extension est à présent terminée.

6 Rebranchez tous les câbles.

7 Mettez les appareils sous tension selon la procédure indiquée à la section **Mise sous tension** (p. 26).

8 Appuyez sur la touche [PATCH] pour passer sur l'écran PATCH PLAY.




```
PATCH     USER:001 Temple of XP
PLAY                  center=C 4
```

9 Appuyez sur la touche [EXP D] ou [EXP E] et vérifiez que vous pouvez sélectionner des Patches des cartes d'extension D ou E. Le témoin [EXP D] ou [EXP E] s'allume alors et vous passez sur l'écran ci-dessous.

WAVE EXPANSION

EXP A : Session

EXP B : Orchestral

EXP C : Techno Collection

EXP D

EXP E





Si vous n'arrivez pas à sélectionner les Patches des cartes d'extension, cela peut provenir d'une mauvaise installation des cartes. Éteignez le XP-30 selon les consignes de la section **Mise hors tension** (p. 26), puis réinstallez correctement les cartes d'extension.

Connexions

Le XP-30 n’est pas équipé d’amplificateur ni de haut-parleurs. Pour pouvoir entendre le son, vous devez donc le connecter à l'ampli clavier, une chaîne Hi-FI ou à un casque. Effectuez les connexions selon le schéma ci-dessous.

POWER
AC IN
MIDI: THRU, OUT, IN
COMPUTER: MIDI, Mac, PC-1, PC-2
PEDAL: CONTROL, HOLD
OUTPUT: R, L (MONO)
PHONES

A brancher à une prise secteur

Appareil MIDI externe

Casque stéréo

Commutateur au pied

Pédale d'expression (EV-5) ou commutateur au pied

Chaîne HiFi, etc.

Enceintes actives, ampli clavier, etc.

1 Avant d’effectuer les connexions, mettez tous les appareils concernés hors tension.



Pour éviter d’endommager vos enceintes et vos autres appareils, ramenez toujours au minimum leur volume, puis mettez-les hors tension avant de procéder aux connexions.

2 Connectez le cordon d'alimentation fourni avec le XP-30, puis branchez-le à une prise secteur.

3 Reliez les câbles audio et les câbles MIDI selon les consignes indiquées dans le schéma. Si vous utilisez un casque, branchez-le à la prise repérée PHONES. Reliez enfin, si désiré, une pédale d'expression et un commutateur au pied aux entrées correspondantes.



Le cordon d'alimentation est fixe sur les modèles 117 V.

MEMO

Pour profiter au mieux de la qualité sonore du XP-30, nous vous conseillons d'opter pour un système d'écoute stéréo. Si votre système est mono, reliez uniquement le connecteur OUTPUT L (MONO) du XP-30.

MEMO

L'entrée CONTROL PEDAL accepte également les commutateurs au pied.



Utilisez exclusivement la pédale d'expression EV-5 (vendue séparément). Toute autre pédale risque d'endommager le XP-30 ou de provoquer des dysfonctionnements.

MEMO

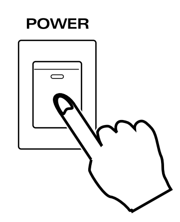
Reportez-vous à la section **"Connexion à l'ordinateur"** (p. 134) pour savoir comment relier le XP-30 à un ordinateur.

Mise sous tension

1 Avant de mettre l'appareil sous tension, vérifiez que :

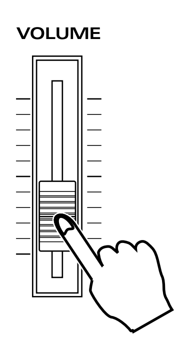
- Tous les appareils externes sont correctement connectés au XP-30.
- Le volume du XP-30 et de l'ampli/la console de mixage est en position minimum.

2 Appuyez sur l'interrupteur d'alimentation situé à l'arrière du XP-30.



3 Allumez votre ampli ou votre chaîne Hi-Fi.

4 Appuyez sur les touches du XP-30 tout en relevant le volume du XP-30 et de l'ampli/mixeur jusqu'au volume désiré.





Une fois les connexions effectuées (p. 24), allumez vos appareils dans l'ordre indiqué sous peine d'endommager vos appareils (vos enceintes, par exemple).



Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Il nécessite par conséquent quelques secondes après la mise sous tension avant de pouvoir être utilisé.



Attention à ne pas relever excessivement le curseur VOLUME du XP-30 sous peine d'endommager vos enceintes, votre ampli ainsi que vos oreilles.

■ Mise hors tension

1 Avant de mettre l'appareil hors tension, vérifiez que :

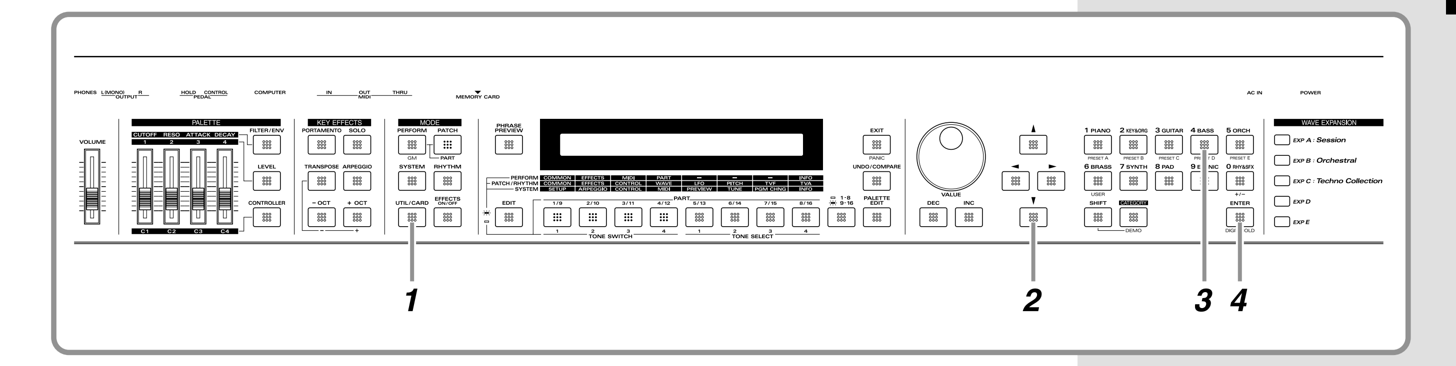
- Le volume du XP-30 et de l'ampli/la console de mixage est en position minimum.
- Vous avez sauvé sur carte mémoire les données importantes (p. 122).

2 Eteignez l'ampli/la console de mixage.

3 Eteignez le XP-30.

Réinitialisation sur les valeurs par défaut (Factory Reset)

Avant d'utiliser le XP-30 pour la première fois, ramenez-le sur ses valeurs par défaut via la commande **Factory Reset**. Des réglages différents pourraient provoquer des résultats inattendus.



1 Appuyez sur la touche [UTIL/CARD] (son témoin clignote).

Le XP-30 passe sur l'écran UTIL 1.



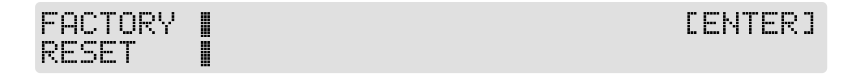
2 Appuyez sur la touche [▼].

Vous passez sur la page UTIL 2.

UTIL 1:CARD|2:LOAD|3:SAVE| 4:FACTORY
2 | | | RESET

3 Appuyez sur la touche [4] du pavé numérique.

L'écran vous fait passer sur la page FACTORY RESET.



4 Appuyez sur la touche [ENTER].

Si le message "Internal Write Protect= ON" s'affiche à l'écran (Protection de la mémoire interne activée), faites-le passer sur OFF (protection désactivée) au moyen de la touche [DEC]. Appuyez une première fois sur la touche [ENTER] pour effacer le message puis une deuxième fois dessus pour ramener les paramètres sur leur valeur par défaut.

NOTE

La commande Factory Reset réinitialise la totalité des données de la mémoire interne et de la mémoire utilisateur. N'oubliez donc pas de sauvegarder sur carte mémoire les données que vous souhaitez conserver avant de lancer la procédure (p. 122).

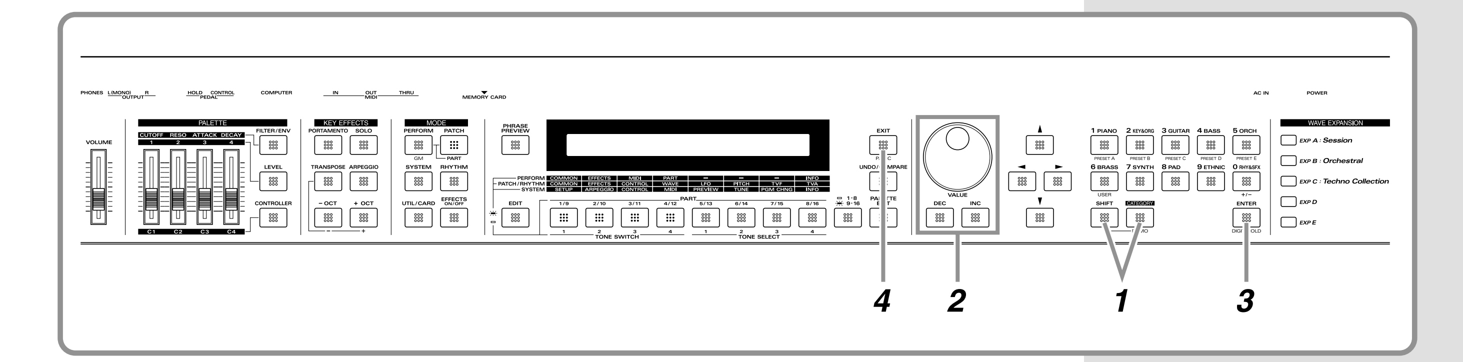
Séquences de démonstration

Le XP-30 renferme 9 séquences de démonstration que vous pouvez écouter via la fonction **Demo Play**. C'est la façon la plus simple de découvrir l'exceptionnelle qualité des sons et des effets de l'instrument.

Séquences de démo	Compositeur/Copyright
TRANSFERENCE	Scott Tibbs © 1999 Roland Corporation
CHANTERELLE	Scott Tibbs © 1999 Roland Corporation
VECTORIAL	Scott Tibbs © 1999 Roland Corporation
All In Good Time	Scott Wilkie © 1999 Scott Wilkie Media (ASCAP)
TEKKNO MILLENNIUM	MASA © 1999 COPYRIGHT CONTROL
A Shadow's March	Steve Lu © 1999 Stephen Lu
Guitars Forever	Gundy Keller © 1999 Gundy Keller / A-TOWN recordings
Rude99	Hans-Joerg Scheffler © 1999 Hans Scheffler
Overtime	Hans-Joerg Scheffler © 1999 Hans Scheffler



Tous droits réservés. Toute utilisation non autorisée de ces morceaux pour un usage non privé constitue une violation des lois applicables.



1 Enfoncez la touche [SHIFT] et appuyez sur [CATEGORY].

Le XP-30 passe sur l'écran DEMO PLAY.

```
DEMO    ▮Song        Press [ENTER]/[EXIT]
PLAY    ▮CHAIN-PLAY
```

2 Sélectionnez la séquence désirée au moyen de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

Si vous sélectionnez "CHAIN-PLAY", tous les morceaux sont lus les uns à la suite des autres à partir du premier.

3 Lancez la lecture au moyen de la touche [ENTER].

Les séquences de démonstration sont lues en boucles. Pour interrompre leur lecture, appuyez sur la touche [EXIT].

```
DEMO    ▮Playing... (CHAIN) Press [EXIT]
PLAY    ▮1. TRANSFERENCE
```

NOTE

Les données des séquences de démonstration ne sont pas transmises à la prise MIDI OUT.

4 Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

■ Curriculum Vitae des compositeurs

Scott Tibbs

Scott Tibbs a dirigé de nombreux orchestres (dont l'Orchestre Symphonique d'Atlanta) aux Etats-Unis, au Canada, en Amérique Latine et au Japon. Il a écrit de nombreuses musiques pour le cinéma et la télévision et dirigé des orchestres sur scène. Ces quatre dernières années, il a enseigné la composition musicale à l'Université de Californie UCLA où il s'est vu décerné un doctorat en composition. Il s'est produit avec des artistes célèbres comme Dizzy Gillespie, Bill Cosby, Jerry Sienfeld et Bobby Shew pour n'en citer que quelques-uns.

Gundy Keller

Gundy Keller, guitariste, auteur et compositeur vivant en Allemagne est démonstrateur international Roland depuis 1986. Gundy se concentre principalement sur les synthétiseurs GR et sur la V-Guitar dans les salons de la musique du monde entier. Il est par ailleurs souvent demandé pour les séances d'enregistrement qui nécessitent des sons de guitares inhabituels. En plus d'avoir créé sa propre maison de production, il est le fondateur et le directeur de la Rocksound Music School, institut privé spécialisé dans l'enseignement musical. Vous pouvez également écouter ses créations sur le CD de démo du Roland VG-8 et sur la vidéo de démo du Roland GR-30.

Steve Lu

Steve Lu est jeune diplômé en production musicale et ingénierie du Berklee College of Music. Il a récemment réalisé un album de musique de film, a recréé aux synthétiseurs les thèmes de films célèbres comme "Titanic" et "The Rock" et a également produit et arrangé l'album éponyme du saxophoniste Jimmy Reid. Il travaille actuellement sur les projets d'artistes comme Brandy et Ray-J.

Scott Wilkie

Scott Wilkie est un musicien de jazz contemporain basé en Californie du Sud. Il est souvent en tournée avec son groupe et travaille comme démonstrateur pour Roland aux Etats-Unis, au Japon, en Europe et en Amérique du Sud. Son premier album solo intitulé Boundless est sorti dans le monde entier en 1999 sur Narada/Virgin Records. Vous pouvez le retrouver sur Internet à l'adresse suivante : www.scottwilkie.com.

Hans-Joerg Scheffler

Originaire de la Ruhr, plus grosse région industrielle d'Allemagne, Hans a été naturellement attiré vers le bruit et le rythme. Il dirige aujourd'hui sa propre entreprise DIGITAL AUDIO DESIGN, spécialisée dans la réalisation de CD et de CD-ROM à échantillonner. Pour Roland, il travaille comme spécialiste des produits audio professionnels, comme créateur sonore pour les cartes d'extension et comme compositeur pour les morceaux de démonstration. Il a sorti plusieurs CD qui exploitent le system Roland RSS. Vous pouvez télécharger des extraits de ses travaux à l'adresse suivante : http://www.united-sound.com/usmaster/cell2downde.htm

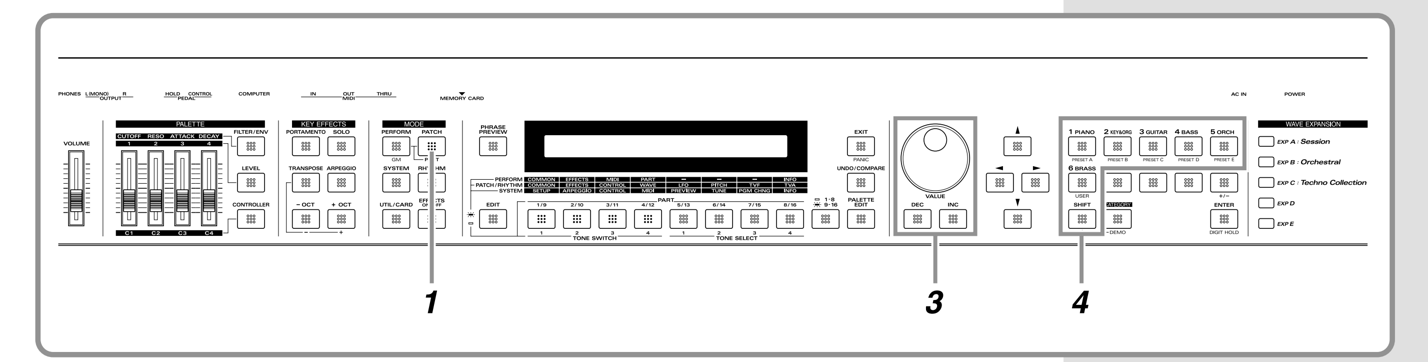
MASA

Masa se produit sur scène, principalement lors de soirées psychedelic-trance, depuis le début des années 90.
Il a sorti au printemps 1996 l'album "Just Inside" sur le label East-West. Son travail fait de plus en plus d'adeptes et ses nouveautés sortent sur différents labels, dont Tokyo Tekno Tribe Records et Psy-Harmonics.
Site Internet : www.ifnet.or.jp/~masa-k/.

Écoute des sons

Sélection des Patches et écoute des sons

Le XP-30 propose d'origine des centaines de sons prêts à l'emploi. Sur le XP-30, on parle de **Patches** pour définir les sons que vous pouvez sélectionner et jouer. Voici comment sélectionner et jouer les Patches.



1 Appuyez sur la touche [PATCH] (son témoin s'allume).

Le XP-30 passe sur l'écran PATCH PLAY.

```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                  center=C 4
```

2 Appuyez sur les touches du clavier pour entendre le son.

3 Pour passer sur un autre Patch, tournez la molette VALUE ou appuyez sur la touche [INC]/[DEC].

4 Pour changer de groupe de Patches, maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur l'une des touches [1] à [6] du pavé numérique.

[SHIFT] + [1] : PR-A (Preset A)
[SHIFT] + [2] : PR-B (Preset B)
[SHIFT] + [3] : PR-C (Preset C)
[SHIFT] + [4] : PR-D (GM (General MIDI))
[SHIFT] + [5] : PR-E (Preset E)
[SHIFT] + [6] : USER (User, banque utilisateur)

MEMO

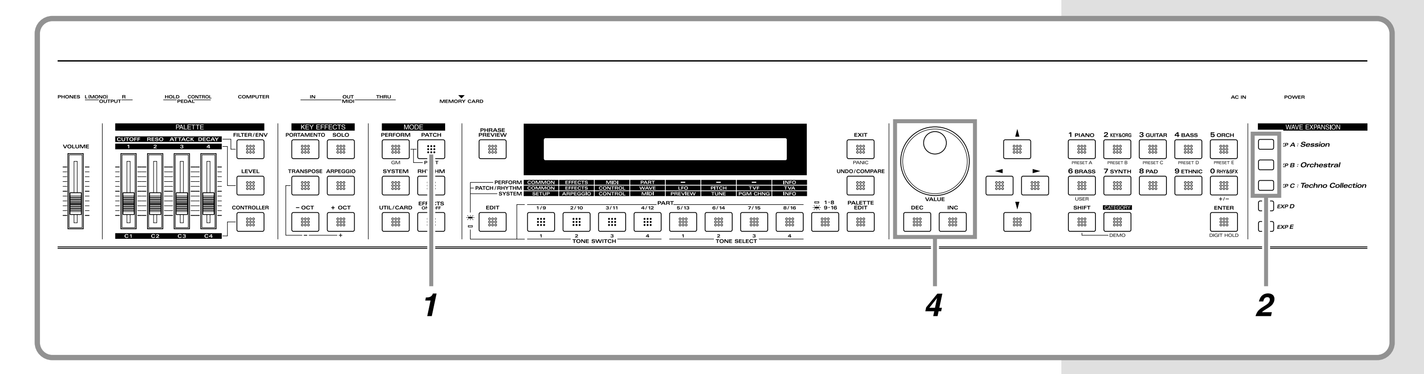
La fonction Phrase Preview vous permet d'écouter le Patch sélectionné dans un petit motif musical afin de l'écouter en contexte (p. 33).

Sélection des Patches des cartes d’extension

Le XP-30 intègre les Patches des cartes d’extension suivantes :

- SR-JV80-09 “Session”
- SR-JV80-02 “Orchestral”
- SR-JV80-11 “Techno Collection”

Voici comment sélectionner et écouter ces Patches.



1 Appuyez sur la touche [PATCH] (son témoin s’allume).

Le XP-30 passe sur l’écran PATCH PLAY.

```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                 center=C 4
```

2 Sélectionnez la carte d’extension à laquelle appartient le Patch désiré au moyen des touches [EXP A] à [EXP C].

[EXP A] : “Session”
[EXP B] : “Orchestral”
[EXP C] : “Techno Collection”

```
PATCH    XP-A:001 St.Concert
PLAY  [Sessn]        center=C 4
```

3 Appuyez sur les touches du clavier pour entendre le son.

4 Pour changer de Patch, tournez la molette VALUE ou appuyez sur les touches [INC]/[DEC].

MEMO

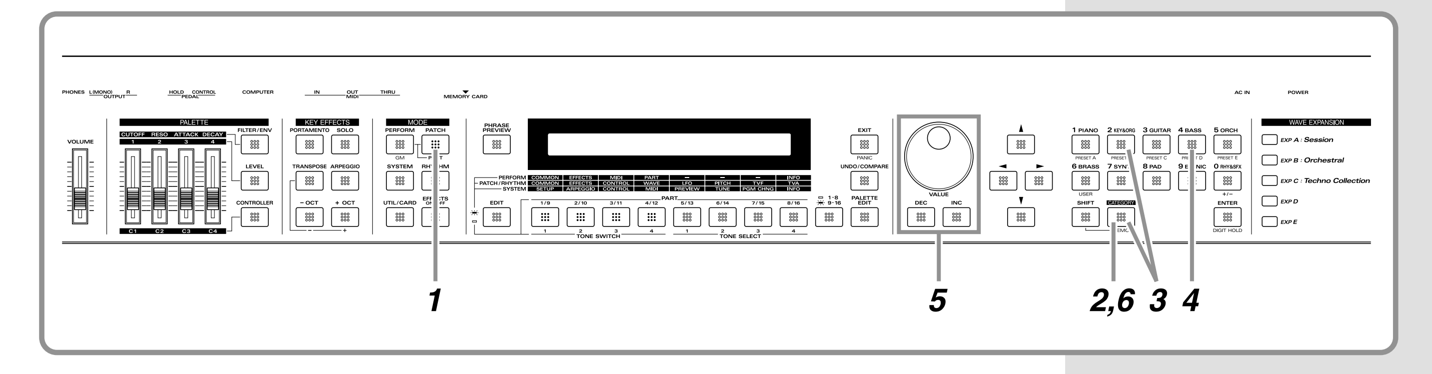
Si une carte d’extension de la série SR-JV80 (vendue séparément) est installée dans le port EXP-D ou EXP-E, il suffit d’appuyer sur la touche [EXP D] ou [EXP E] correspondante pour accéder aux Patches de cette carte.

MEMO

La fonction Phrase Preview vous permet d’écouter le Patch sélectionné dans un petit motif musical afin de l’écouter en contexte (p. 33).

Sélection des Patches par catégorie (fonction Patch Search)

Le XP-30 intègre une fonction **Patch Search** qui simplifie la recherche des Patches en fonction de la catégorie à laquelle ils appartiennent. Les 38 catégories sextants sont réparties en 10 groupes.
Exemple : Recherche de Patches d'orgue.



1 Appuyez sur la touche [PATCH] (son témoin s'allume).

Le XP-30 passe sur l'écran PATCH PLAY.

```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                      center=C 4
```

2 Appuyez sur la touche [CATEGORY] (son témoin s'allume).

Cela active la fonction Patch Search. Ce n'est alors plus le n° de Patch qui s'affiche à l'écran, mais le n° de catégorie.

```
PATCH    USER:PLS:Temple of XP
PLAY                      center=C 4
```

MEMO
Vous pouvez à présent sélectionner les Patches de la catégorie indiquée soit par la molette VALUE, soit par la touche [INC] ou [DEC]. Vous pouvez changer de catégorie via les touches du pavé numérique.

3 Sélectionnez la catégorie désirée. Maintenez enfoncée la touche [CATEGORY], puis appuyez sur [2 (KEY&ORG)].

```
CATEGORY Keys&Organ       (   KEYBOARDS)
SELECT   1:KEY 2:BEL 3:MLT 4:ORG 5:ACD
```

4 Pour notre exemple, sélectionnez la catégorie Orgue (ORG) au moyen de la touche [4] du pavé numérique.

Vous pouvez sélectionner à présent les Patches d'orgue.

MEMO
Reportez-vous page 49 pour de plus amples détails sur les diverses catégories disponibles.

5 Sélectionnez un Patch à l’aide de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

6 Appuyez sur la touche [CATEGORY] (son témoin s’éteint).

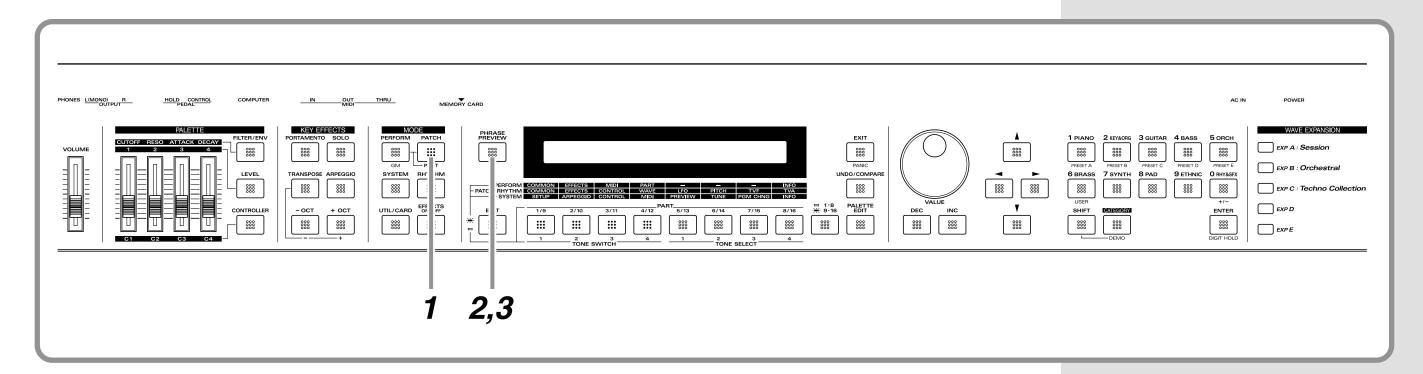
Cela désactive la fonction Patch Search. Le XP-30 revient alors sur l’écran de sélection normale des Patches PATCH PLAY.

MEMO

La fonction Phrase Preview vous permet d’écouter le Patch sélectionné dans un petit motif musical afin de l’écouter en contexte (p. 33).

Écoute des Patches (Phrase Preview)

Le XP-30 vous permet d’écouter les Patches dans un petit motif musical adapté au Patch sélectionné afin d’écouter ce dernier en contexte.



1 Appuyez sur la touche [PATCH] (son témoin s’allume).

Le XP-30 passe sur l’écran PATCH PLAY.

```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                center=C 4
```

2 Maintenez enfoncée la touche [PHRASE PREVIEW].

Si vous venez de réinitialiser l’instrument, c’est le Patch **USER: 001 Temple of XP** qui est joué.

3 Relâchez la touche [PHRASE PREVIEW] pour interrompre le motif musical.

MEMO

Vous pouvez changer le motif musical déclenché par la fonction Phrase Preview et également modifier son mode de lecture. Voir **Écoute des Patches grâce à la fonction Preview** (p. 49), et **“Fonction Phrase Preview (PREVIEW)”** (p. 113) pour de plus amples détails.

Contrôleurs de jeu

Le XP-30 est doté de plusieurs contrôleurs permettant d'agir sur le son au cours-même du jeu.

NOTE

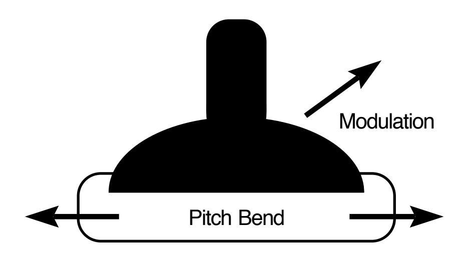
L'effet des contrôleurs dépend des réglages du Patch sélectionné. Si les contrôleurs ne changent apparemment pas beaucoup le son d'un Patch, changez de Patch.

■ Vélocité/Aftertouch

La force avec laquelle vous appuyez sur les touches du clavier (vélocité) peut agir sur le volume ou le timbre du son. L'Aftertouch (pression appliquée sur les touches une fois qu'elles ont été enfoncées) peut également agir sur le son.

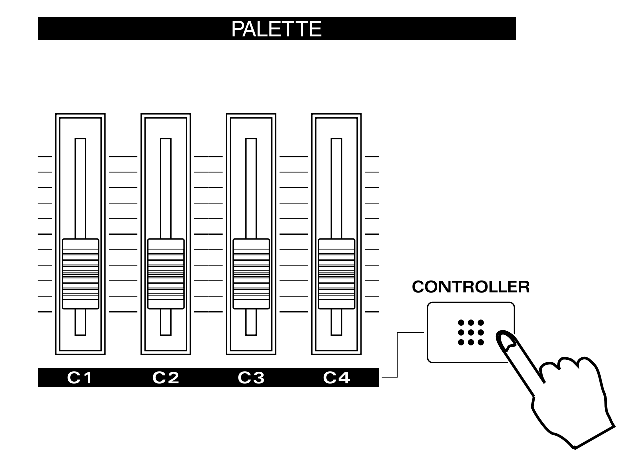
■ Levier de Pitch Bend/Modulation

Ce levier sert de levier de **Pitch Bend** : le fait de le déplacer vers la gauche baisse la hauteur du son alors que le fait de le déplacer vers la droite augmente la hauteur de jeu. Ce levier sert aussi de levier de **Modulation** : le fait de le relever ou de l'abaisser permet d'appliquer du vibrato au son.
En déplaçant le levier vers la gauche ou la droite et en même temps vers le haut ou le bas, vous pouvez appliquer les deux effets simultanément.



■ Curseurs C1 à C4

Ces curseurs permettent de faire varier en temps réel la valeur des fonctions qui leur est affectée.
Pour activer l'action des curseurs, appuyez sur la touche [CONTROLLER] pour que le témoin de celle-ci s'allume.
Le fait de maintenir enfoncée la touche [CONTROLLER] fait passer le XP-30 sur l'écran C1 ASSIGN au niveau duquel vous pouvez sélectionner la fonction à affecter aux curseurs C1 à C4. Faites les réglages désirés tout en maintenant enfoncée la touche [CONTROLLER].



MEMO

Par défaut, les curseurs C1 à C4 pilotent les fonctions suivantes.
C1 : AFTERTOUCH
C2 : BREATH (souffle)
C3 : PORTA-TIME (tps de Portamento)
C4 : MODULATION



NOTE

L'effet sur le son dépend des réglages en cours. Voir **"C1/C2/C3/C4 ASSIGN (C1/C2/C3/C4 Slider Assign)"** (p. 111) pour de plus amples détails.

■ Pédale de sustain Hold

Si vous avez relié une pédale en option à l'entrée HOLD en face arrière, toute pression sur cette pédale permet de faire persister le son (fonction Hold) même si vous relâchez les touches du clavier.

■ Pédale d'expression

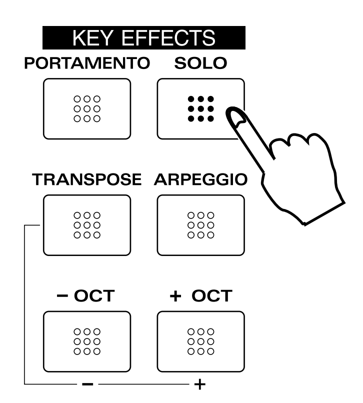
Toute pédale d'expression en option reliée à l'entrée CONTROL en face arrière peut servir à faire varier le volume ou le timbre du son.



L'effet sur le son dépend des réglages du Patch. Voir **"CONTROL PEDAL"** (p. 110) pour plus de détails.

■ Solo

Le fait d'appuyer sur la touche [SOLO] (son témoin s'allume alors) fait passer le XP-303 en mode de jeu monophonique (une seule note peut être jouée à la fois). Cette fonction est tout particulièrement utile pour jouer des parties de saxophone, de flûte ou de tout autre instrument monophonique. L'utilisation combinée des fonctions [PORTAMENTO] et [SOLO] permet de reproduire des techniques de jeu spéciales comme le Glissando d'un violon.

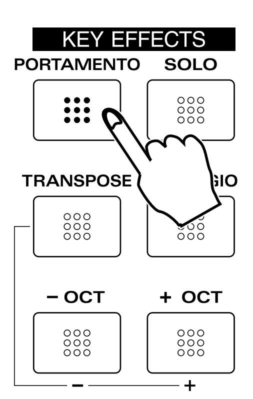


MEMO

Voir **Jeu monophonique (Solo)** (p. 50) pour plus de détails.

■ Portamento

Lorsque la fonction [PORTAMENTO] est activée (le témoin de sa touche est allumé), il suffit de jouer deux notes pour que le XP-30 parcourt toutes les notes qui les séparent.

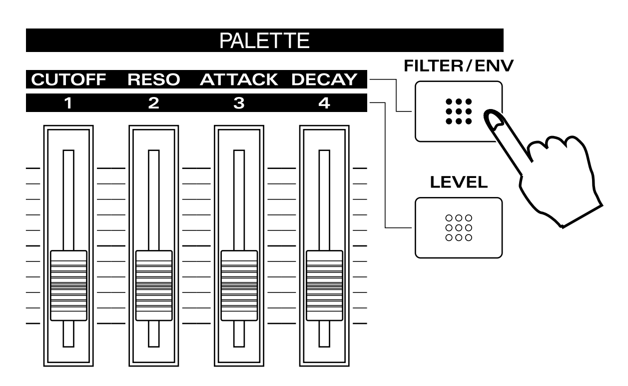


MEMO

Voir **Portamento (variation continue de hauteur)** (p. 50) pour plus de détails.

■ Palette sonore

Vous pouvez, au cours-même du jeu, modifier le volume du son ou son timbre au moyen des curseurs de la section Palette.
Pour modifier le timbre du son, appuyez sur la touche [FILTER/ENV] (son témoin s'allume), puis déplacez les curseurs.
Pour modifier les variations de volume du son, appuyez sur la touche [LEVEL] (son témoin s'allume), puis déplacez les curseurs.

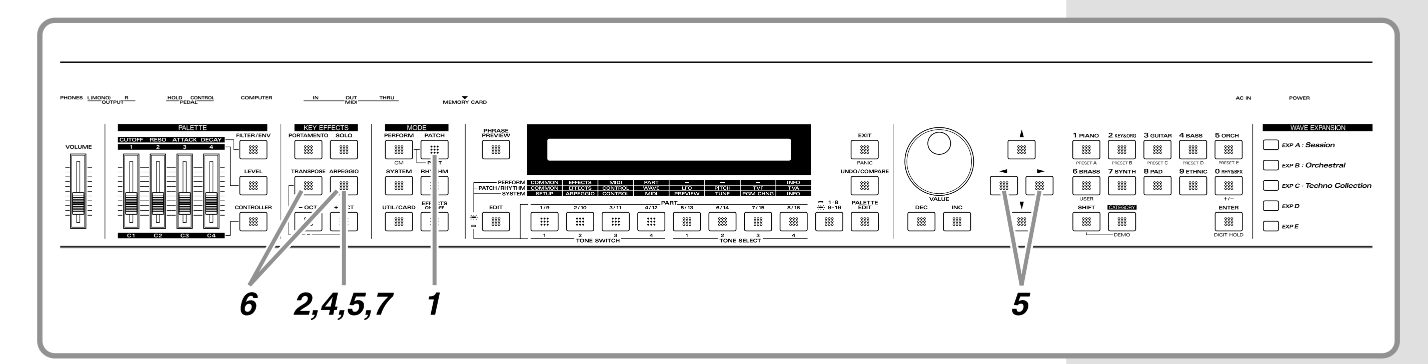


MEMO

Voir **"Édition en temps réel du son par les curseurs de la Palette"** (p. 50, 54) pour plus de détails.

Arpégiateur

L'arpégiateur transforme automatiquement tout accord plaqué en arpège.
Exemple : Si vous jouez un accord de Do majeur, le XP-30 va ajouter en arpège les notes Do → Mi → Sol → Do → Mi → Sol...



1 Appuyez sur la touche [PATCH] (son témoin s'allume).

Le XP-30 passe sur l'écran PATCH PLAY.

```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                 center=C 4
```

2 Appuyez sur la touche [ARPEGGIO] (son témoin s'allume).

3 Plaquez un accord.

Le XP-30 va jouer en arpège les notes de l’accord plaqué.

4 Maintenez enfoncée la touche [ARPEGGIO] pour faire passer le XP-30 sur le menu ARP SELECT.

```
ARP               Style|Accent|Oct|Tempo
SELECT             1/16|   20%|  0|  120
```

Ce menu vous permet de fixer le style, l’accent, la tessiture (Octaves) et le tempo de l’arpège. Voyons comment changer de Style.

5 Maintenez enfoncée la touche [ARPEGGIO] et faites passer le curseur (trait inférieur) sur le paramètre Style via la touche [◄] ou [►]. Sélectionnez ensuite le réglage désiré au moyen de la molette VALUE.

Le rendu de l’arpège varie en fonction du Style sélectionné.

MEMO

Voir **Arpégiateur** (p. 56) et **Réglages d'arpégiateur (ARPEGGIO)** (p. 108) our de plus amples détails sur les arpèges.

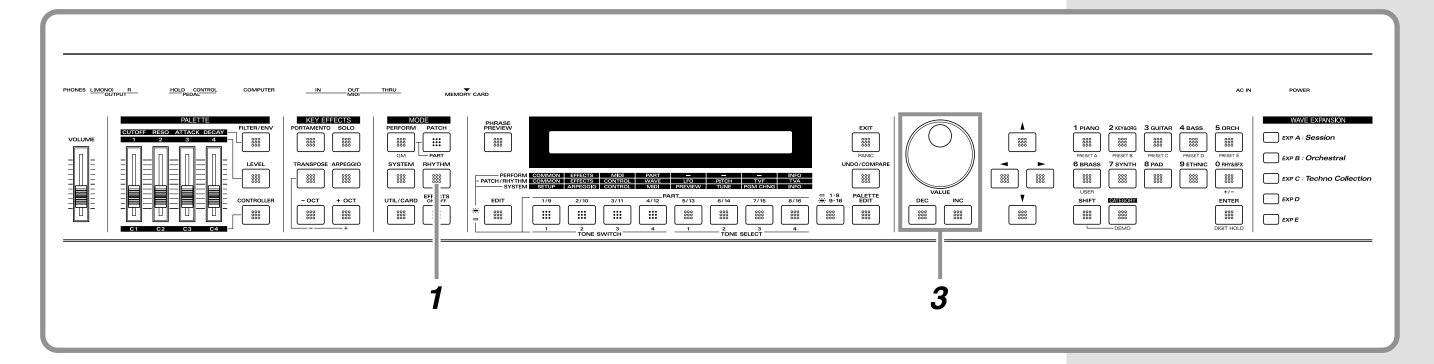
6 Maintenez enfoncée la touche [ARPEGGIO], puis appuyez sur la touche [TRANSPOSE]. Le témoin [ARPEGGIO] se met à clignoter et l’arpège continue à jouer même si vous relâchez les touches du clavier (fonction Hold).

Pour interrompre l’arpège, maintenez de nouveau enfoncée la touche [ARPEGGIO], puis appuyez sur la touche [TRANSPOSE]. Le témoin de la touche cesse alors de clignoter pour rester allumé en permanence.

7 Pour désactiver l’arpégiateur, appuyez de nouveau sur la touche [ARPEGGIO] pour que son témoin s’éteigne.

Sélection d’un kit de batterie

Les **Kits de batterie (Rhythm Sets)** du XP-30 sont constitués d’une multitude de sons de percussions et d’effets spéciaux. Voici comment sélectionner un kit de batterie afin d’en jouer sur le clavier.



1 Appuyez sur la touche [RHYTHM] (son témoin s’allume)

Le XP-30 passe sur l’écran RHYTHM PLAY.

```
RHYTHM   PR-A:002 PopDrumSet 2
PLAY          B 1(Hybrid Kick1)center=C 4
```

2 Appuyez sur différentes touches du clavier pour déclencher différents sons de percussion.

Le nom de la dernière note jouée (B1 dans notre exemple) et celui de l’instrument de percussion correspondant (Hybrid Kick1 dans notre exemple) s’affichent à l’écran.

MEMO

Les instruments de percussion affectés à chacune des notes varient en fonction du kit de batterie sélectionné. Voir la liste des kits de batterie pour plus de détails.

3 Pour changer de kit de batterie, servez-vous de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].



Cartes d'extension "Session", "Orchestral" et "Techno Collection" intégrées.
2 ports pour cartes d'extension

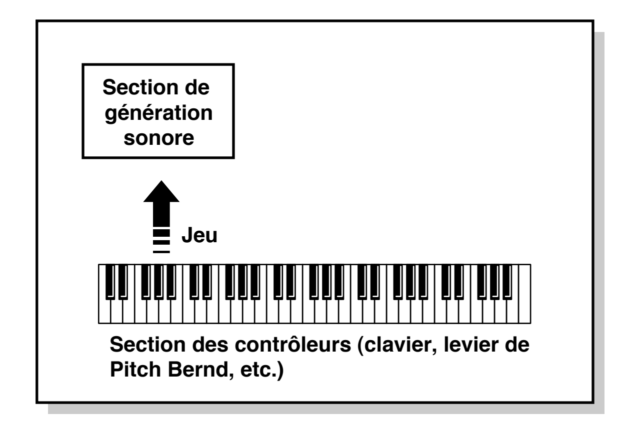
Utilisation avancée

Chapitre 1. Présentation du XP-30

Configuration du XP-30

■ Configuration simple

Le XP-30 regroupe des sons et des contrôleurs.



Source sonore

Le XP-30 produit des sons en réponse aux commandes qu'il reçoit sous forme de messages MIDI provenant de ses contrôleurs ou d'appareils externes auxquels il est connecté.

Contrôleurs

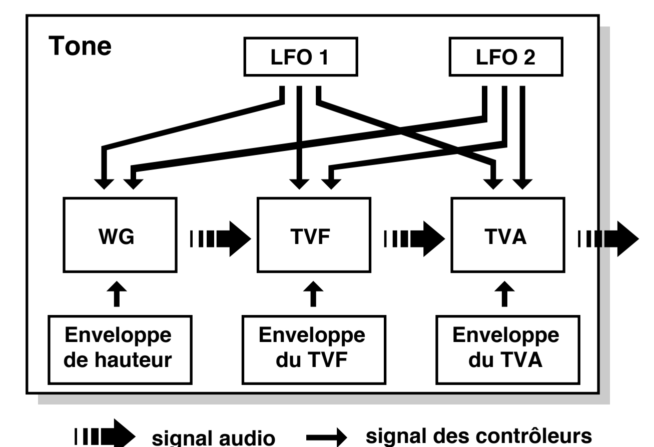
Voici les différents contrôleurs du XP-30 : le clavier, les curseurs en face avant et les pédales connectées. Le fait d'utiliser ou de manipuler ces contrôleurs permet de produire ou de faire varier le son.

■ Classification des types de sons du XP-30

L'architecture sonore du XP-30 est organisée de la manière suivante :

Tones

Sur le XP-30, le Tone est la catégorie de sons de base. Chaque Tone est constitué d'un son. Les Patches du XP-30 sont constitués de plusieurs Tones. Les Tones sont donc les éléments constitutifs des Patches.
Configuration des Tones :



WG (générateur d'onde)

Le générateur d'onde vous permet de sélectionner la forme d'onde du Tone et de fixer la hauteur de celle-ci.

TVF (Filtre variable dans le temps)

Le filtre TVF vous permet de définir le contenu spectral (timbre) du son.

TVA (Amplificateur variable dans le temps)

L'amplificateur TVA vous permet de fixer le volume du son et sa position dans l'espace stéréo.

Enveloppe

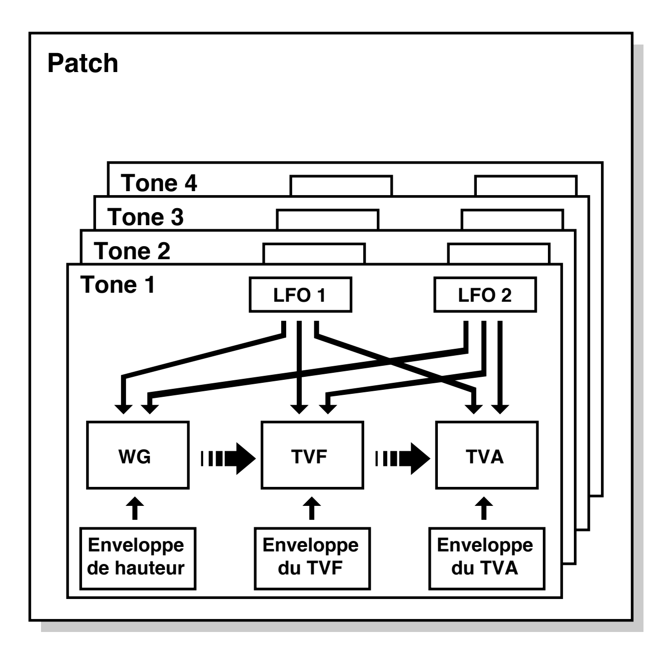
L'enveloppe permet de définir comment va évoluer le son dans le temps. Vous disposez d'une enveloppe pour le WG (hauteur), pour le TVF (filtre) et pour le TVA (volume).
Exemple : Pour modifier le temps d'attaque et de déclin d'un son, c'est l'enveloppe du TVA dont il faudra vous servir.

LFO (oscillateur basse fréquence)

Le LFO permet d'appliquer au son des variations cycliques (modulation). Le XP-30 offre deux LFO. Vous pouvez en appliquer un ou les deux sur le WG (hauteur), sur le TVF (filtre) et/ou sur le TVA (volume). Exemples : Si vous appliquez un LFO sur le WG (hauteur), vous créez du vibrato. De même, si vous appliquez le LFO sur le TVA (volume), vous obtenez un effet de trémolo.

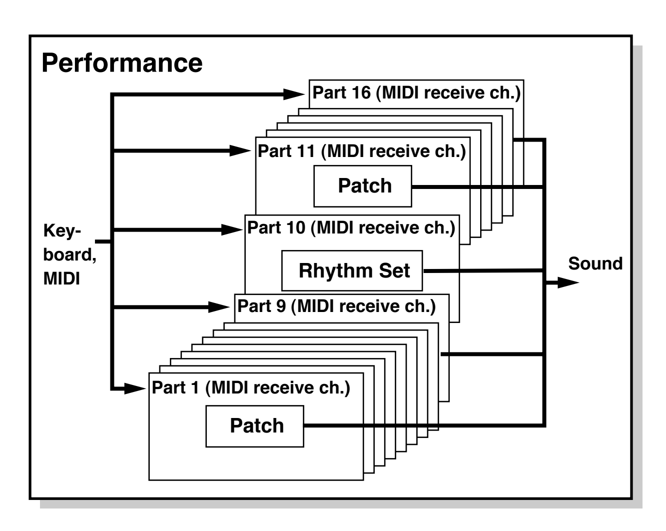
Patches

Les Patches sont les éléments de jeu de base. Chaque Patch peut comprendre jusqu'à quatre Tones. L'organisation des quatre Tones s'effectue au menu STRUCT (PATCH/ COMMON).



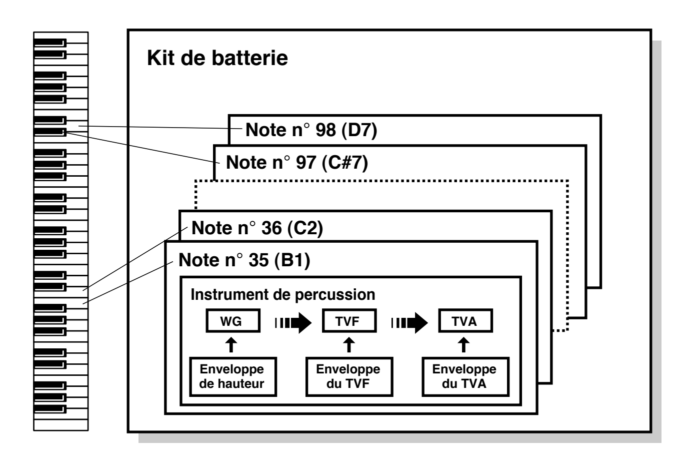
Performances

Une Performance regroupe 15 Patches et un kit de batterie afin de pouvoir jouer des orchestrations complexes ou bien des sons très riches et épais. Une seule Performance du XP-30 peut piloter jusqu'à 16 sons. Comme le XP-30 est capable de piloter plusieurs sons simultanément, on dit qu'il est "multitimbral".



Kits de batterie (Rhythm)

Un kit de batterie est constitué de divers instruments de percussion (Rhythm Tones). Comme, en général, les instruments de percussion ne sont pas mélodiques, il n'est pas nécessaire de les affecter à plusieurs notes du clavier. De même, comme il est primordial de disposer au même moment d'un maximum de sons de percussion, chaque touche (N° de note) d'un kit de batterie peut déclencher un instrument de percussion différent.



Parties

Lorsque le XP-30 est utilisé en mode multitimbral, un nouveau concept sonore baptisé Partie entre en jeu. Une Partie contient un Patch ou un kit de batterie. Pour les applications multitimbrales, les Performances regroupent 16 Parties. Chacune des Parties peut se voir attribuer le Patch désiré, à l'exception de la Partie 10 qui se voit toujours affecter un kit de batterie. En mode multitimbral, pensez à la Performance comme à un orchestre dont chaque Partie prendrait la place d'un musicien et chaque Patch ou kit de batterie à son instrument.

Pour de plus amples détails, veuillez-vous reporter aux sections ci-dessous.

Section sur la mémoire (p. 67)
Section sur les effets (p. 61)

■ Polyphonie

Le XP-30 est capable de produire 64 voies en même temps. Les paragraphes suivants vous expliquent le concept de polyphonie et ce qui se produit si la polyphonie est dépassée.

Calcul du nombre de voies utilisées

Le XP-30 est capable de produire 64 voies simultanées. Attention : Ce chiffre ne correspond pas aux nombres de notes jouées, mais au nombres de Tones utilisés par les Patches. Autrement dit, si vous jouez un Patch constitué de 4 Tones, vous ne pouvez plus jouer que 16 notes simultanément. Si vous jouez un ensemble en mode Performance, calculez le nombre total de Tones utilisés par toutes les Parties au moyen de la formule ci-dessous.

(notes en cours de jeu) x (nombre de Tones utilisés dans le Patch joué).

Utilisation des notes par un Patch

Si vous dépassez la polyphonie autorisée de 64 notes, une des notes en cours de jeu sera coupée pour libérer de la polyphonie pour les nouvelles notes. C'est la note dont la priorité est la plus faible qui est coupée. Les réglages de priorité s'effectuent au paramètre Voice Priority.
Le paramètre Voice Priority peut être réglé sur Last ou sur Loudest. Avec le réglage Last, c'est la première note jouée qui est coupée pour libérer de la polyphonie. Avec le réglage Loudest, c'est la note que l'on entend le moins qui est coupée.
En général, réglez le paramètre Voice Priority sur Last.

Priorité de note en mode Performance

Comme le mode Performance sert en général à jouer des ensembles de plusieurs Patches, il est important de définir quelles Parties seront prioritaires sur les autres. Ce réglage de priorité s'effectue au paramètre Voice Reserve. Si une note d'un Patch doit être coupée pour libérer de la polyphonie, cette opération se fera selon le réglage du paramètre Voice Priority de ce Patch.

Voice Reserve

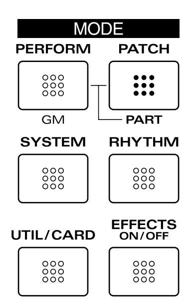
Le XP-30 dispose d'une fonction Voice Reserve qui vous permet de fixer un nombre de notes de polyphonie minimum à toujours réserver à chaque Partie. Exemple : Si le paramètre Voice Reserve de la Partie 16 est réglé sur 10, la Partie 16 aura toujours à sa disposition une capacité de jeu de 10 voies, même si les 64 voies de polyphonie sont dépassées. Lors du réglage du paramètre Voice Reserve, vous devez prendre en compte le nombre de notes que vous désirez jouer sur chaque Partie ainsi que le nombre de Tones du Patch qui lui est affecté.

* *Il ne faut pas que les valeurs Voice Reserve de toutes les Parties fassent au total plus de 64 voies.*

Opérations simples

■ Sélection des modes

Le XP-30 propose de très nombreuses fonctions. Afin que vous puissiez très facilement vous y retrouver, nous les avons organisées en modes. Selon le mode sélectionné, la source sonore n'est pas la même, les messages à l'écran diffèrent et les touches n'ont pas les mêmes fonctions. Sélectionnez le mode désiré au moyen des touches de la section Mode. Le témoin de la touche en question s'allume ou se met à clignoter et vous passez sur le menu d'écran correspondant.



Source sonore

Sélectionnez la source sonore désirée au moyen des touches Patch, Performance, Rhythm (kits de batterie) et GM. Il faut toujours qu'un mode soit sélectionné.

Mode Patch

Ce mode permet de jouer des Patches individuels au clavier et de modifier leurs réglages. Si vous pilotez l'instrument depuis un appareil MIDI externe dans ce mode, le XP-30 peut être utilisé comme source sonore monotimbrale.

Mode Performance

Ce mode permet d'utiliser le XP-30 comme instrument multitimbral et de modifier les réglages de Performance. Si vous pilotez l'instrument depuis un appareil MIDI externe dans ce mode, le XP-30 peut être utilisé comme source sonore multitimbrale.
Pour modifier les réglages d'un Patch affecté à une Partie, maintenez enfoncée la touche [PERFORM], puis appuyez sur la touche [PATCH]. Le témoins des deux touches s'allument alors.

Mode Rhythm (kits de batterie)

Ce mode vous permet de jouer les instruments de percussion d'un kit de batterie directement au clavier. Dans ce mode, même si vous pouvez jouer les kits de batterie au clavier, le XP-30 reste en configuration multitimbrale. Par conséquent, ce sont les réglages d'effets de la Performance en cours qui restent en vigueur lorsque vous jouez des percussions au clavier. Les kits de batterie sont affectés à la Partie 10 de la Performance. Si vous pilotez l'instrument depuis un appareil

MIDI externe dans ce mode, le XP-30 reste utilisable comme source sonore multitimbrale.

Mode GM

Dans ce mode, le XP-30 se transforme en source sonore compatible GM. Passez dans ce mode si vous devez lire des séquences GM (séquences musicales créées au format GM). Pour passer en mode GM, maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur la touche [PERFORM]. Les témoins des touches [PERFORM], [PATCH] et [RHYTHM] ne s'allument pas.

Mode System

Ce mode renferme tous les paramètres système du XP-30 qui ont un effet général sur l'instrument. Vous pouvez par exemple y régler l'accord, le contraste de l'écran ou le mode de réception des messages MIDI.

* *Certains paramètres System portent sur la totalité d'un Patch ou d'une Performance. Pour régler ces paramètres, appuyez sur la touche [SYSTEM] dans le mode sélectionné (Patch ou Performance).*

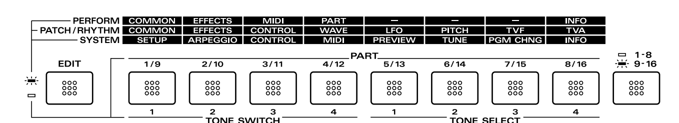
Mode Utility/Card

Ce mode vous donne accès aux paramètres de sauvegarde et de chargement des paramètres de l'instrument via les cartes mémoire ainsi qu'à quelques paramètres propres à l'utilisation des cartes mémoires.

* *Certains paramètres du mode Util/Card portent sur la totalité d'un Patch, d'une Performance ou d'un kit de batterie. Pour régler ces paramètres, appuyez sur la touche [UTIL/CARD] dans le mode sélectionné (Patch, Performance ou Rhythm).*

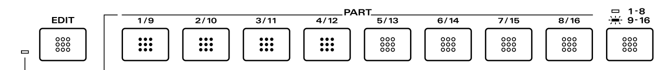
■ Touches de fonctions

Comme leur nom l'indique, les touches de fonctions donnent accès à diverses fonctions. Leur fonction varie selon le mode sélectionné et l'état de la touche [EDIT] (si elle est activée, témoin allumé, ou désactivée, témoin éteint). Activez/désactivez la touche [EDIT] par simple pression.



* *C'est avec la touche [EDIT] que vous pouvez sélectionner la fonction des touches de fonctions. Attention : toute pression sur la touche [EDIT] ne modifie en rien les données à l'écran. Pour modifier un réglage, appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume), puis appuyez sur une touche de fonction pour sélectionner le menu d'écran et passer au menu désiré. Une fois le réglage effectué, appuyez sur la touche [EXIT] ou sur une touche de mode pour passer sur le menu correspondant.*

En mode Performance (témoin [EDIT] éteint)

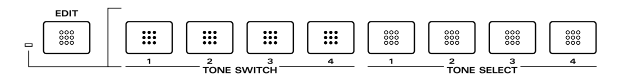


Les touches de fonctions agissent comme touches de sélection des Parties ([PART]). Comme il n'y a que huit touches de fonctions pour 16 Parties, servez-vous de la touche [1-8/9-16] pour passer d'un groupe de Parties à l'autre. Lorsque la touche [1-8/9-16] est éteinte, les touches de fonctions permettent d'activer/désactiver les Parties 1 à 8. Lorsqu'elle est allumée, elles activent/désactivent les Parties 9 à 16.
Si la touche [EDIT] est éteinte lorsque vous vous trouvez au menu de réglage des Parties, les touches de fonctions prennent la fonction de touches de sélection des Parties à éditer.

* *La fonction du réglage on/off des Parties dépend du réglage du paramètre Key Mode (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON) (p. 83).*

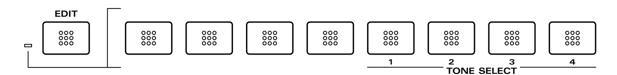
Chapitre 1

En mode Patch (témoin [EDIT] éteint)



Dans ce cas, les touches de fonctions servent à la sélection des Tones ([TONE SELECT]) et à l'activation/désactivation des Tones ([TONE SWITCH]).
La fonction [TONE SWITCH] permet d'activer (touche allumée) ou désactiver (touche éteinte) les différents Tones d'un Patch. Un Tone n'est audible que lorsqu'il est activé.
La fonction [TONE SELECT] permet de sélectionner le Tone que vous souhaitez éditer. Pour sélectionner un Tone à modifier, éteignez le témoin [EDIT] à l'écran de réglage des Tones. Pour sélectionner plusieurs Tones simultanément, maintenez enfoncée l'une des touches [TONE SELECT], puis appuyez sur les autres touches [TONE SELECT] désirées. Dans ce cas, les numéros des Tones autres que le premier sélectionné s'affichent sous forme de symboles *.

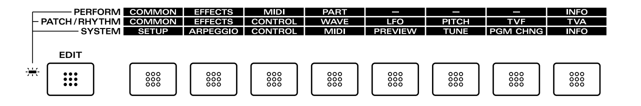
En mode Rhythm (kit de batterie) (témoin [EDIT] éteint)



Les touches de fonctions (section TONE SELECT) permettent de sélectionner la touche indiquée à l'écran.
Si le témoin [EDIT] est éteint au menu de réglage des kits de batterie (menu de réglage de chacune des touches), les touches de fonctions servent à sélectionner la touche à éditer.
[TONE SELECT 1] : abaisse d'une octave
[TONE SELECT 2] : abaisse d'un demi-ton
[TONE SELECT 3] : relève d'un demi-ton
[TONE SELECT 4] : relève d'une octave

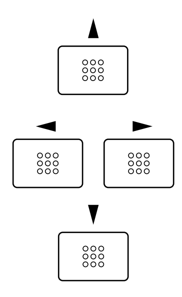
Si le témoin [EDIT] est allumé

Chaque mode contient de très nombreux paramètres de réglage organisés en groupes (ou menus d'écran). Lorsque le témoin [EDIT] est allumé, les touches de fonctions servent à sélectionner les différents menus d'écran. Les menus affichés à l'écran varient en fonction du mode dans lequel vous vous trouvez. Les menus accessibles dans chaque mode sont sérigraphiés au-dessus des touches de la face avant.



■ Touches curseurs

Ces touches vous permettent de vous déplacer dans les pages d'écran ou de déplacer le curseur à l'écran.



Passage d'une page d'écran à une autre

Les différents menus sont groupés par touche de fonction et chaque menu contient plusieurs pages d'écran. Passez d'un menu à un autre et d'une page d'écran à une autre au moyen des touches curseurs.

Passage d'une page à une autre

Une flèche pointée vers le haut (⇑) affichée à l'écran vous indique que le menu comprend une ou plusieurs pages d'écran situées avant celle que vous êtes en train de consulter. Une flèche pointée vers le bas (⇓) affichée à l'écran vous indique que le menu comprend une ou plusieurs pages d'écran situées après celle que vous êtes en train de consulter. Appuyez sur la touche [▲] pour revenir sur la page précédente ou sur la touche [▼] pour passer à la page suivante. Le fait de maintenir enfoncée la touche [SHIFT], puis d'appuyer sur la touche [▲] vous fait revenir directement sur la première page du menu. Le fait de maintenir enfoncée la touche [SHIFT], puis d'appuyer sur la touche [▼] vous amène directement à la dernière page du menu.



Passage d'un menu à un autre

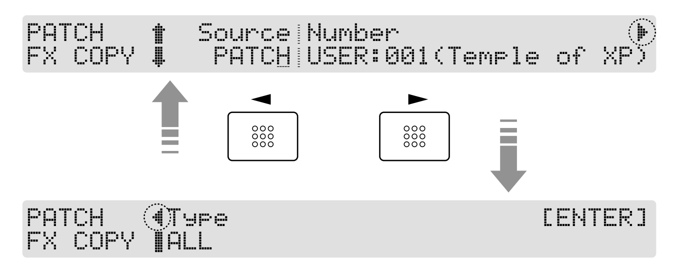
A partir de l'un des menus Play, maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur la touche [►] pour passer sur le menu de la touche de fonction la plus à gauche.
Lorsque vous vous trouvez dans les menus accessibles par les touches de fonctions, il suffit de tenir enfoncée la touche [SHIFT] et d'appuyer sur la touche [◄] pour passer sur le menu de la touche de fonctions de gauche ou de maintenir enfoncée [SHIFT], puis d'appuyer sur la touche [►] pour passer sur le menu de celle de droite.
Lorsque vous vous trouvez dans un menu, il est possible de changer de menu même si le témoin [EDIT] est éteint, ce qui offre un gain de temps et de procédure appréciable.

Déplacement du curseur

Lorsqu'une page d'écran contient plusieurs paramètres, placez le curseur sur celui que vous désirez régler. Appuyez sur la touche [◄] pour déplacer le curseur vers la gauche et sur la touche [►] pour le déplacer vers la droite.

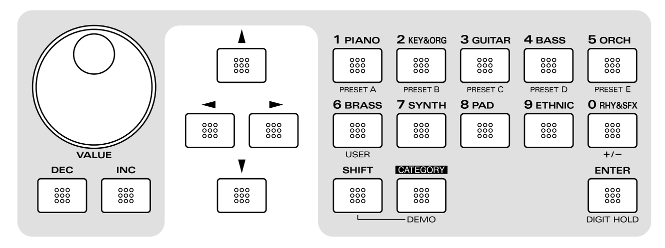


Un symbole qui s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran indique que cette page d'écran contient d'autres paramètres. Appuyez sur la touche [►] pour afficher ces paramètres et sur la touche [◄] pour revenir sur les paramètres précédents.



■ Réglage d'une valeur

Pour modifier une valeur, servez-vous de la molette VALUE, des touches [INC]/[DEC] ou du pavé numérique ([0] à [9]).



* *Chaque paramètre dispose d'une plage de réglage qui lui est propre. Vous ne pouvez donc pas spécifier de valeur qui se trouve hors de sa plage de réglage.*

Molette VALUE

Le fait de tourner la molette VALUE augmente la valeur alors que le fait de la tourner vers la gauche la diminue. Le fait de maintenir enfoncée la touche [SHIFT] tout en tournant la molette fait défiler plus rapidement les valeurs.

Touches [INC] et [DEC] (+/-)

La touche [INC] augmente la valeur d'une unité alors que la touche [DEC] la diminue d'une unité. Maintenez enfoncée la touche [INC] ou [DEC] pour effectuer les réglages. Pour augmenter plus rapidement une valeur, tenez enfoncée la touche [INC], puis appuyez sur [DEC]. Pour diminuer plus rapidement une valeur, tenez [DEC] enfoncée, puis appuyez sur [INC].
Le fait de tenir enfoncée la touche [SHIFT]; puis d'appuyer sur [INC] ou [DEC] augmente le pas de réglage.

Touches [0] à [9] (pavé numérique)

Les touches [0] à [9] du pavé numérique vous permettent de saisir directement une valeur numérique. Lorsque vous saisissez un numéro, la valeur se met à clignoter. Ceci vous indique que la procédure n'est pas terminée. Pour ce faire, appuyez sur la touche ENTER. Pour inverser le signe (+/-) du nombre, tenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [0].

* *Pour certains paramètres, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche [ENTER] pour terminer la procédure.*

< Exemple 1 : Saisie de la valeur 38 >
Appuyez sur [3] → appuyez sur [8] → appuyez sur [ENTER]

< Exemple 2 : Saisie de la valeur -60 >
Tenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur [0] → appuyez sur [6] → appuyez sur [0] → appuyez sur [ENTER]

* *Vous pouvez changer le signe (+/-) de la valeur à tout moment avant de terminer la procédure via la touche [ENTER].*

Fonctions spéciales du pavé numérique

Les touches du pavé numérique peuvent également servir pour des paramètres non numériques.

* *Reportez-vous à la section* ***"Assigning a Name"*** *(p. 46). pour apprendre à saisir des caractères et des symboles au moyen des touches du pavé numérique.*

Menus Performance/Patch/Rhythm

À l'écran PLAY des modes Performance, Patch et Rhythm, vous pouvez sélectionner les banques de sons (Groupes) au moyen des touches du pavé numérique. Pour sélectionner un groupe, maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur la touche numérique correspondante.

Touches	Groupe
[SHIFT]+[1]	PR-A (preset A)
[SHIFT]+[2]	PR-B (preset B)
[SHIFT]+[3]	PR-C (preset C)
[SHIFT]+[4]	PR-D (GM (General MIDI))
[SHIFT]+[5]	PR-E (preset E)
[SHIFT]+[6]	USER (user, utilisateur)

Annulation d'une opération (Undo)

Pour annuler une opération et revenir sur la valeur en vigueur avant celle-ci, appuyez sur la touche [UNDO/COMPARE].
La fonction d'annulation Undo est également disponible lors de l'édition des sons.

■ Dénomination des sons

Il est possible de donner un nom aux Patches, aux Performances et aux kits de batterie. La procédure est la même pour tous les types de données.
Pour saisir un nom, placez le curseur à l'endroit désiré via les touches [◄]/[►], puis sélectionnez le caractère souhaité par le biais de la molette, des touches [INC]/[DEC] ou du pavé numérique.

Caractères et symboles disponibles :

espace, A—Z, a—z, 0—9, + - * / | = ! ? < >),]/[: ;., “’` # % & $¥ @ ^ _

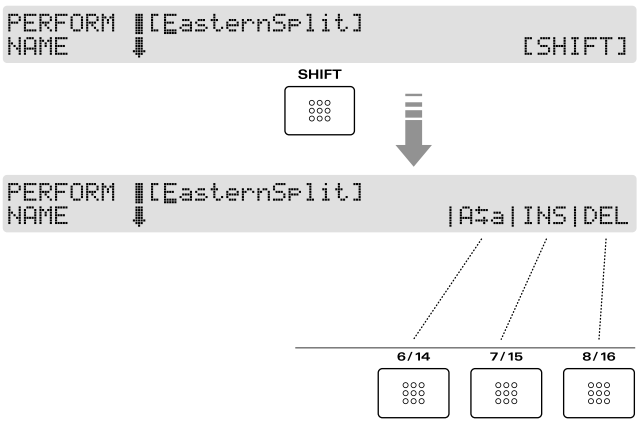
Utilisation du pavé numérique

Les touches du pavé numérique permettent de saisir des chiffres mais également des caractères (voir ci-dessous). Chaque pression sur une touche numérique sélectionne tour à tour le chiffre ou l'un des trois caractères imprimés au-dessus d'elle. Pour écrire en minuscule, tenez [SHIFT] enfoncée lorsque vous appuyez sur la touche.

Touche numérique	Caractère
[1]	A B C
[2]	D E F
[3]	G H I
[4]	J K L
[5]	M N O
[6]	P Q R
[7]	S T U
[8]	V W X
[9]	Y Z !
[0]	espace

Aide à la saisie des noms

Lorsque vous maintenez enfoncée la touche [SHIFT], trois fonctions d'aide à la saisie du nom viennent s'afficher à l'écran. Pour utiliser chaque fonction, tenez enfoncée [SHIFT], puis appuyez sur la touche de fonction appropriée.



A⇆a : permet de passer de minuscules en majuscules et vice versa

INS : insère un espace au niveau du curseur.

DEL : supprime le caractère situé au niveau du curseur.

Chapitre 2. Utilisation

Jeu en mode Patch

C'est en général en mode Patch que vous jouerez le plus souvent. Commencez donc par sélectionner un Patch.

■ Sélection d'un Patch

Les 768 Patches du XP-30 sont organisés en six groupes de 128 Patches : User (Patches utilisateurs) et Preset A à E. Par ailleurs, le XP-30 intègre la totalité des Patches de trois célèbres cartes d'extension (“Session”, “Orchestral” et “Techno Collection”). Enfin, vous avez la possibilité d'ajouter à l'instrument deux cartes d'extension disponibles séparément pour un total de 2044 Patches.

USER (Patches utilisateurs)

La mémoire utilisateur du XP-30 contient 128 Patches que vous pouvez remplacer par vos Patches personnels.

PR-A à C, E (Patches presets A à C, E)

Le XP-30 intègre 512 Patches préprogrammés (presets) qui sont inaltérables. Par contre, il est possible de charger les réglages d'un Patch preset dans la zone temporaire, les modifier, puis les sauvegarder en mémoire User.

PR-D (GM (General MIDI))

Les Patches GM permettent de rendre le XP-30 compatible avec la norme GM. Cette norme a été créée afin de standardiser les fonctions MIDI entre les appareils de types et de fabricants différents. Le XP-30 contient 128 Patches GM inaltérables. Vous pouvez cependant charger les réglages d'un Patch GM dans la zone temporaire, les modifier, puis les sauvegarder en mémoire utilisateur User.

XP-A à C (cartes d'extension internes)

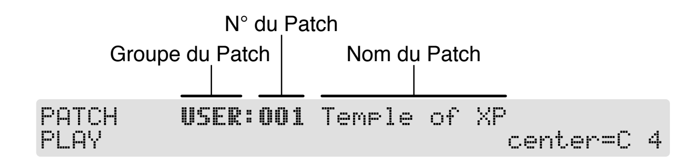
Le XP-30 intègre d'origine les Patches de trois cartes d'extension (766 Patches). Ces Patches sont inaltérables. Vous pouvez cependant charger leurs réglages dans la zone temporaire, les modifier, puis les sauvegarder en mémoire utilisateur User.

XP-D, E (cartes d'extension installées dans les emplacements EXP-D et EXP-E)

Les Patches des cartes d'extension sont inaltérables. Vous pouvez cependant charger leurs réglages dans la zone temporaire, les modifier, puis les sauvegarder dans la mémoire utilisateur User.

* *Vous n'avez pas accès aux Patches des groupes XP-D/E si vous n'avez pas installé de carte dans ces ports d'extension.*

1. Appuyez sur la touche [PATCH] pour passer sur l'écran PATCH PLAY.



2. Sélectionnez un Patch au moyen de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

Sélection d'un Patch par les touches du pavé numérique

Vous pouvez sélectionner directement le Patch désiré à l'aide des touches du pavé numérique.

1. Passez sur l'écran PATCH PLAY au moyen de la touche [PATCH].

2. Sélectionnez le groupe de Patch désiré au moyen des touches correspondantes.

Touches	Groupe de Patches
[SHIFT] + [1]	PR-A (Preset A)
[SHIFT] + [2]	PR-B (Preset B)
[SHIFT] + [3]	PR-C (Preset C)
[SHIFT] + [4]	PR-D (GM (General MIDI))
[SHIFT] + [5]	PR-E (Preset E)
[SHIFT] + [6]	USER (User, utilisateur)
[EXP A]	XP-A (“Session”)
[EXP B]	XP-B (“Orchestral”)
[EXP C]	XP-C (“Techno Collection”)
[EXP D]	XP-D (Carte d'extension D)
[EXP E]	XP-E (Carte d'extension E)

3. Saisissez le numéro du Patch désiré à l'aide des touches du pavé numérique.

Le numéro et le nom du Patch se mettent alors à clignoter. La sélection du Patch n'est pas encore validée.

4. Appuyez sur la touche [ENTER] pour valider le Patch sélectionné.

Sélection rapide des Patches (Digit Hold)

Lorsque la fonction Digit Hold est active, les chiffres des centaines et des dizaines sont verrouillés si vous tentez de sélectionner un Patch par le pavé numérique. Autrement dit, seul le chiffre des unités peut être modifié et il n'est plus nécessaire d'appuyer sur la touche [ENTER] pour valider la sélection. Ce système est également valable pour la sélection des Performances et des kits de batterie.

1. Activez la fonction Digit Hold en tenant enfoncée la touche [SHIFT] et en appuyant sur [ENTER].

```
PATCH     USER:001 Temple of XP
PLAY                   center=C 4
```

La taille du chiffre des centaines et des dizaines diminue, ce qui indique que la fonction Digit Hold est active.

2. Toute pression sur une touche numérique va sélectionner directement un nouveau Patch sans que vous n'ayez à appuyer sur la touche [ENTER].

3. Pour désactiver la fonction Digit Hold, maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez de nouveau sur la touche [ENTER].

Sélection des Patches par catégorie (fonction Patch Search)

Le XP-30 est doté d'une fonction **Patch Search** qui vous permet de rechercher les Patches selon leur type (catégorie). Les Patches sont répartis en 38 catégories.

1. Passez à l'écran PATCH PLAY au moyen de la touche [PATCH].

2. Activez la fonction Patch Search à l'aide de la touche [CATEGORY].

Le XP-30 passe alors sur l'écran de sélection des catégories.

* *Vous pouvez à présent sélectionner les Patches de la catégorie en cours via la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC]. Servez-vous du pavé numérique pour changer de catégorie.*

Pour changer de catégorie, suivez la procédure ci-dessous.

3. Sélectionnez une catégorie en maintenant enfoncée la touche [CATEGORY], puis en appuyant sur l'une des touches [0] à [9] du pavé numérique.

```
CATEGORY Keys&Organ        (   KEYBOARDS)
SELECT   1:KEY 2:BEL 3:MLT 4:ORG 5:ACD
```

4. Sélectionnez une catégorie au moyen de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

La catégorie sélectionnée se met à clignoter mais n'est pas encore validée.

* *À cette étape, le fait d'appuyer sur la touche [▼] vous fait passer sur l'écran ci-dessous dans lequel vous pouvez sélectionner les Patches tout en consultant le nombre de Patches (a) que contient la catégorie en question et sa position dans la catégorie, et (b) qui ont été sélectionnés après la recherche. Servez-vous des touches du pavé numérique pour changer de catégorie.*



5. Validez la sélection au moyen de la touche [ENTER].

* *À l'étape 4, vous pouvez sélectionner directement une catégorie en appuyant sur la touche correspondante du pavé numérique.*

6. Sélectionnez un Patch au moyen de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

7. Désactivez la fonction Patch Search en appuyant sur la touche [CATEGORY].

Vous revenez sur l'écran PATCH PLAY normal.

Voici les différentes catégories de Patches proposées.

Groupe de catégories		Catégorie	Contenu
	---	NO ASSIGN	No assign
Piano			
	PNO	AC.PIANO	Piano acoustique
	EP	EL.PIANO	Piano électrique
Keys&Organ			
	KEY	KEYBOARDS	Autres claviers (Clavi, clavecin, etc.)
	BEL	BELL	Cloches, nappes cloches
	MLT	MALLET	Maillets
	ORG	ORGAN	Orgue élec. & lithurgique
	ACD	ACCORDION	Accordéon
	HRM	HARMONICA	Harmonica, Blues Harp
Guitar			
	AGT	AC.GUITAR	Guitare acoustique
	EGT	EL.GUITAR	Guitare électrique
	DGT	DIST.GUITAR	Guitare distorsion
Bass			
	BS	BASS	Basse acoustique & élec.
	SBS	SYNTH BASS	Basse synthé
Orchestral			
	STR	STRINGS	Cordes
	ORC	ORCHESTRA	Orchestre
	HIT	HIT&STAB	Pêches d'orchestre, Pêches
	WND	WIND	Vent (Hautbois, Clari, etc.)
	FLT	FLUTE	Flûte, Piccolo
Brass			
	BRS	AC.BRASS	Cuivres
	SBR	SYNTH BRASS	Cuivres synthé
	SAX	SAX	Saxophone
Synth			
	HLD	HARD LEAD	Synthé Lead agressif
	SLD	SOFT LEAD	Synthé Lead doux
	TEK	TECHNO SYNTH	Synthé Techno
	PLS	PULSATING	Pulsations de synthé
	FX	SYNTH FX	Effets synthé (bruit, etc.)
	SYN	OTHER SYNTH	Synthé poly
Pad			
	BPD	BRIGHT PAD	Nappe claire
	SPD	SOFT PAD	Nappe douce Pad Synth
	VOX	VOX	Voix, Choeur
Ethnic			
	PLK	PLUCKED	Instr. pincé (Harpe etc.)
	ETH	ETHNIC	Autres instr. ethniques
	FRT	FRETTED	Instruments à frettes (Mandoline, etc.)
Ryhthm&SFX			
	PRC	PERCUSSION	Percussion
	SFX	SOUND FX	Effets spéciaux
	BTS	BEAT&GROOVE	Beat & Groove
	DRM	DRUMS	Kits de batterie
	CMB	COMBINATION	Autres Patches avec split
et			Layer

■ Écoute des Patches grâce à la fonction Phrase Preview

Le XP-30 peut vous donner un aperçu en contexte de chaque Patch dans un motif musical.

1. Sélectionnez un Patch (p. 43).

2. Maintenez enfoncée la touche [PHRASE PREVIEW].

* *Si vous êtes en mode Performance, c'est le Patch de la Partie en cours de réglage qui est déclenché. Si vous êtes en mode Rhythm, c'est un motif rythmique qui est joué.*

* *Les Patches du groupe USER ou provenant d'une carte d'extension (série SR-JV80) risquent de ne pas être joués dans leur tessiture d'origine. Dans ce cas, réglez la tessiture au moyen des touches [+OCT] ou [-OCT].*

* *Si la tessiture du motif musical est plus étendue que celle des Tones du Patch (p. 70) ou que celle des Parties de la Performance (p. 83), la portion du motif hors de la tessiture n'est pas reproduite.*

3. Relâchez la touche [PHRASE PREVIEW] pour interrompre la lecture du motif musical.

4. Passez sur l'écran PREVIEW SELECT en tenant enfoncée la touche [SHIFT], puis en appuyant sur la touche [PHRASE PREVIEW]. Vous pouvez y régler la façon dont doit être joué le motif (Mode) et y sélectionner le motif désiré (Patch Category).

```
PREVIEW ▐     Mode|    Patch Category
SELECT  ▐   PHRASE|    PULSATING(PLS)
```

5. Pour régler le mode de jeu du motif, amenez le curseur sur le paramètre Mode.

6. Sélectionnez le réglage désiré à l'aide de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

Mode (Preview Sound Mode)

SINGLE : Les notes sélectionnées au paramètre Note 1-4 (SYSTEM/PREVIEW/PREVIEW KEY) sont jouées les unes après les autres.

CHORD : Les notes sélectionnées au paramètre Note 1–4 (SYSTEM/PREVIEW/PREVIEW KEY) sont jouées simultanément.

PHRASE : C'est le motif préparé pour le type (catégorie) de Patch qui est joué.

* *Ce réglage dépend du paramètre Mode (SYSTEM/PREVIEW/ PREVIEW MODE).*

7. Si vous réglez le paramètre Mode sur PHRASE, vous pouvez choisir le motif à jouer. Amenez le curseur sur le paramètre Patch Catégorie via les touches curseurs.

* *Si vous êtes en mode Rhythm, vous n'avez pas d'autres choix que DRUMS et vous ne pouvez modifier le type de motif à jouer.*

8. Sélectionnez la valeur désirée via la molette VALUE ou les touches [INC]/[DEC]. Vous pouvez trouver les catégories disponibles en page 49.

* *Ce réglage dépend du paramètre Category (PATCH/ COMMON/PATCH CATEGORY).*

■ Activation/désactivation d'un Tone

Comme un Patch peut contenir jusqu"à quatre Tones, il est possible d'activer ou désactiver certains d'entre eux pour changer le rendu sonore du Patch.

* *Ce réglage est lié au paramètre Switch (PATCH/WAVE/ WAVE). Si vous désirez créer un Patch ne contenant qu'un ou deux Tones, désactivez les autres, puis sauvegardez les réglages effectués dans un Patch. Ceci permet de ne pas gaspiller inutilement la polyphonie du XP-30.*

1. Revenez sur l'écran PATCH PLAY.

2. Vérifiez que le témoin [EDIT] est éteint. S'il ne l'est pas, appuyez sur la touche [EDIT].

Vous pouvez alors savoir si chacun des Tones du Patch à l'écran est activé ou non au moyen des témoins des touches TONE SWITCH [1] à [4]. Ceux qui sont allumés sont activés, ceux qui sont éteint sont désactivés.

3. Activez/désactivez les Tones via les touches TONE SWITCH [1] à [4].

■ Jeu monophonique (Solo)

Par défaut, le XP vous permet de jouer des accords. Toutefois, la touche [SOLO] fait passer le XP-30 en mode de jeu monophonique (une seule note peut être jouée à la fois). Cette fonction est particulièrement utile pour les solos d'instruments monophoniques comme le saxophone ou la flûte.

1. Revenez à l'écran PATCH PLAY.

2. Appuyez sur la touche [SOLO](son témoin s'allume)

Le XP-30 est à présent en mode monophonique

* *Ce réglage est lié au paramètre Assign parameter (PATCH/ CONTROL/KEY MODE & BENDER). Le fait d'allumer la touche [SOLO] fait passer le paramètre Assign sur SOLO. Lorsqu'elle est éteinte, le paramètre Assign est réglé sur POLY.*

3. Appuyez sur la touche du clavier du XP-30.

* *Si vous appuyez sur la touche [SOLO] alors que c'est une Performance Single qui est sélectionnée, la fonction Solo peut être activée/désactivée pour la Partie en cours. S'il s'agit d'une Performance Layer, la fonction Solo ne peut être activée ou désactivée que pour les Parties dont le paramètre Local est réglé sur ON (PERFORM/MIDI/MIDI). S'il s'agit d'un kit de batterie, la fonction [SOLO] ne peut être activée.*

■ Portamento (variation continue de hauteur)

Le Portamento est une variation de hauteur continue entre deux notes. En combinant le Portamento et la fonction [SOLO], vous pouvez recréer des techniques de jeu comme des glissandos de violon.

1. Revenez sur l'écran PATCH PLAY.

2. Appuyez sur la touche [PORTAMENTO] (son témoin s'allume). Vous pouvez à présent jouer en Portamento.

* *Ce réglage est lié au paramètre Sw (PATCH/CONTROL/ PORTAMENTO).*

3. Pour modifier les réglages de Portamento, appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume). Appuyez ensuite sur la touche de fonction [CONTROL], puis sur la touche [▲] ou [▼] pour passer sur l'écran PORTAMENTO.

```
PORTA-   ⇑ Sw|Time|  Mode|   Type|  Start
MENTO    ⇓OFF|   0|NORMAL|   RATE|  PITCH
```

4. Déplacez le curseur sur le paramètre Time, Mode, Type ou Start.

Vous pouvez trouver la description de ces paramètres p. 73.

5. Fixez la valeur désirée au moyen de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

6. Revenez à l'écran PATCH PLAY grâce à la touche [EXIT] et appuyez sur la touche du clavier.

* *Si vous appuyez sur la touche [PORTAMENTO] alors que c'est une Performance Single qui est sélectionnée, la fonction Portamento peut être activée/désactivée pour la Partie en cours. S'il s'agit d'une Performance Layer, la fonction Portamento ne peut être activée/désactivée que pour les Parties dont le paramètre Local est réglé sur ON (PERFORM/MIDI/MIDI). S'il s'agit d'un kit de batterie, la fonction [PORTAMENTO] ne peut être activée.*

■ Édition en temps réel du son par les curseurs de la Palette (fonction Sound Palette)

Les quatre curseurs de la section PALETTE vous permettent de faire varier en temps le volume et le timbre du son.

* *Les modifications effectuées par les curseurs de la section PALETTE sont temporaires. Elles ne sont pas sauvegardées dans le Patch. Elles sont donc perdues si vous changez de Patch.*

* *Les modifications effectuées en temps réel sont transmises à la prise MIDI OUT et donc vers les appareils MIDI qui y sont reliés.*

Édition du timbre du son

1. Revenez à l'écran PATCH PLAY.
2. Appuyez sur la touche [FILTER/ENV] (son témoin s'allume).
3. Déplacez les curseurs tout en continuant de jouer pour faire évoluer le timbre du son.

Le curseur CUTOFF agit sur la brillance du son.
Le curseur RESO agit sur la résonance.
Le curseur ATTACK agit sur le temps d'attaque du son.
Le curseur DECAY agit sur le temps de déclin.

Mixage des Tones entre eux

1. Revenez à l'écran PATCH PLAY.
2. Appuyez sur la touche [LEVEL] (son témoin s'allume).
3. Déplacez les curseurs pour faire évoluer le dosage entre les Tones en cours de jeu.

Les curseurs 1, 2, 3 et 4 permettent de faire varier respectivement le volume des Tones 1, 2, 3 et 4.

Mode Performance

Vous disposez de deux types : les **Performances Layer** et les **Performances Single**. Si le message "LAYER p* "(* correspondant au n° de Partie) s'affiche à l'écran, il s'agit d'une Performance Layer. Si c'est le message "part=* " (* correspondant au n° de Partie) qui s'affiche, il s'agit d'une Performance Single.
Une Performance Layer vous permet de superposer plusieurs Parties simultanément sur le clavier afin de créer des sons amples d'une grande richesse. Sélectionnez une Performance Layer pour obtenir un GROS son constitué de plusieurs Patches ou jouer plusieurs Patches affectés à différentes zones du clavier.
Une Performance Single ne permet de jouer que la Partie affichée à l'écran (Partie en cours). Optez pour une Performance Single pour jouer des morceaux constitués de deux ou plusieurs instruments.

* *Sélectionnez le type de Performance désiré au paramètre Key Mode (PERFORM/COMMON/PREFROM COMMON). Le paramètre Key Mode permet de définir comment le clavier du XP-30 va déclencher le générateur de sons interne. Par contre, il n'a aucun effet sur la façon dont le générateur sonore du XP-30 est joué depuis un séquenceur ou un autre instrument MIDI.*

* *Vous pouvez passez du mode SINGLE au mode LAYER directement depuis l'écran PERFORM PLAY en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], puis en appuyant sur la touche [SOLO].*

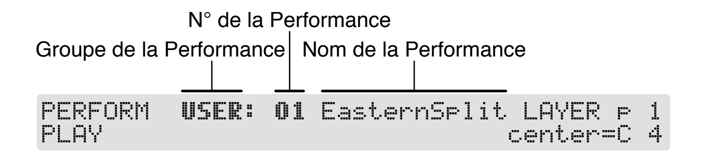
■ Sélection d'une Performance

Le XP-30 offre trois banques de Performances (User, Preset A et Preset B) chacune dotée de 32 Performances. Vous disposez donc au total de 96 Performances.

USER (Performances utilisateurs)
Le XP-30 propose 32 Performances utilisateurs que vous pouvez modifier et remplacer par vos Performances personnelles.

PR-A–B (Performances preset, banques A et B)
Le XP-30 intègre 64 Performances préprogrammées qui sont inaltérables. Vous pouvez cependant charger les réglages d'une performance preset dans la zone temporaire, les modifier, puis les sauvegarder dans une Performance utilisateur.

1. Passez sur l'écran PERFORM PLAY au moyen de la touche [PERFORM].



2. Sélectionnez la Performance désirée à l'aide de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

Sélection d'une Performance au moyen du pavé numérique

Vous pouvez sélectionner les Performances directement depuis les touches du pavé numérique.

1. Passez sur l'écran PERFORM PLAY au moyen de la touche [PERFORM].
2. Sélectionnez la banque de Performance désirée à l'aide des touches ci-dessous.

Touches	Banques de Performances
[SHIFT] + [1]	PR-A (Perf. Preset A)
[SHIFT] + [2]	PR-B (Perf. Preset B)
[SHIFT] + [6]	USER (Perf. utilisateurs)

3. Saisissez le numéro de la Performance via les touches du pavé numérique.

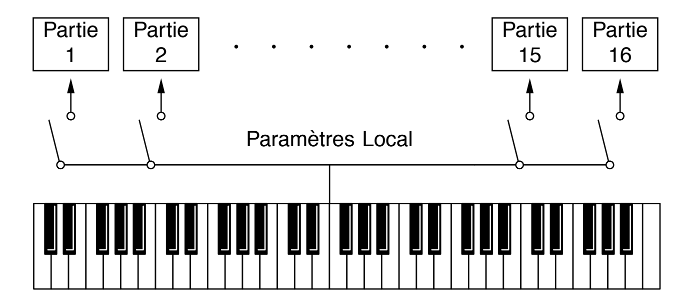
Le numéro et le nom de la Performance se mettent alors à clignoter, ce qui signifie que la sélection de la Performance n'est pas encore validée.

4. Validez la sélection en appuyant sur la touche [ENTER].

* *La fonction Digit Hold permet de sélectionner les Performances uniquement par saisie du chiffre des unités (p. 48).*

■ Superposition de Patches (Layer)

Si vous avez sélectionné une Performance Layer, toutes les Parties dont le paramètre Local est activé (ON) peuvent être jouées simultanément, afin de créer des sons épais, amples et puissants.



1. Revenez à l'écran PERFORM PLAY.
2. Veillez à ce que le message “LAYER p* ”(* correspondant au n° de la Partie) s'affiche en haut à droite de l'écran. Si c'est le message “part=* ” (* correspondant au n° de Partie) qui est à l'écran, la Performance en cours est de type “Single”. Passez alors sur le mode “Layer” en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] et en appuyant sur la touche [SOLO].

* *Ce réglage est lié au paramètre Key Mode (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON).*

3. Appuyez sur la touche de fonction correspondant à la Partie que vous souhaitez jouer (son témoin doit s'allumer). Lorsque le témoin [1-8/9-16] est éteint, ce sont les Parties 1 à 8 qui sont réglables. S'il est allumé, ce sont les Parties 9 à 16 qui sont réglables.

Activez (ON) le paramètre Local de la Partie en cours.

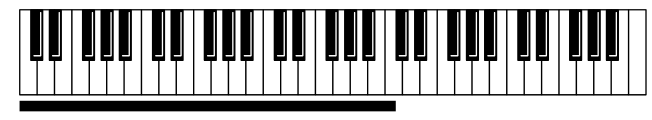
* *Ce réglage est lié au paramètre Local parameter (PERFORM/MIDI/MIDI).*

4. Répétez l'étape 3 afin d'activer (ON) le paramètre Local de toutes les Parties que vous désirez jouer.

■ Affectation de Patches à différentes zones du clavier (Split)

Avec une Performance Layer, vous avez la possibilité de partager le clavier en différentes zones afin d'affecter un Patch différent à chacune d'elles. Le clavier peut être divisé en 16 sections maximum (la tessiture de chaque section étant réglable séparément).

Exemple : Vous pouvez jouer des cordes dans la section graves, du piano dans la section aiguë et les deux instruments à la fois entre les deux.



* *Si vous n'avez pas réglé les paramètres de l'écran KEY RANG (PATCH/COMMON), les sons sont joués dans les sections où se chevauchent les sons entre les tessitures fixées pour le Patch et la Performance.*

1. Revenez à l'écran PERFORM PLAY.
2. Veillez à ce que le message “LAYER p* ”(* correspondant au n° de la Partie) s'affiche en haut à droite de l'écran. Si c'est le message “part=* ” (* correspondant au n° de Partie) qui est à l'écran, la Performance en cours est de type “Single”. Passez alors sur le mode “Layer” en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] et en appuyant sur la touche [SOLO].

* *Ce réglage est lié au paramètre Key Mode (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON).*

3. Appuyez sur la touche de fonction correspondant à la Partie que vous souhaitez jouer (son témoin doit s'allumer). Lorsque le témoin [1-8/9-16] est éteint, ce sont les Parties 1 à 8 qui sont réglables. S'il est allumé, ce sont les Parties 9 à 16 qui sont réglables.

Activez (ON) le paramètre Local de la Partie en cours.

* *Ce réglage est lié au paramètre Local parameter (PERFORM/MIDI/MIDI).*

4. Répétez l'étape 3 afin d'activer (ON) le paramètre Local de toutes les Parties que vous désirez jouer.
5. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume). Appuyez ensuite sur la touche de fonction [COMMON], puis placez sur l'écran PERFORM COMMON au moyen des touches [▲] ou [▼].

6. Vérifiez que le paramètre Key Range est activé (ON). S'il est désactivé (OFF), placez le curseur sur le paramètre Key Range via les touches curseurs, puis réglez ce dernier sur ON au moyen de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

* *Si le paramètre Key Range est désactivé (OFF), il n'est pas possible de partager de clavier en sections, même si vous délimitez des tessitures.*

7. Passez sur l'écran KEY RANG grâce à la touche [▼].



8. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'éteint).

9. Appuyez sur la touche de fonction de la Partie dont vous souhaitez activer (ON) le Paramètre Local. Lorsque la touche [1-8/9-16] est éteinte, ce sont les Parties 1 à 8 qui sont disponibles. Lorsqu'il est allumé, ce sont les Parties 9 à 16 qui sont disponibles.

10. Fixez la tessiture (plage de notes) sur laquelle vous désirez jouer la Partie. Fixez la note la plus basse au paramètre Lower et la note la plus aiguë au paramètre Upper.

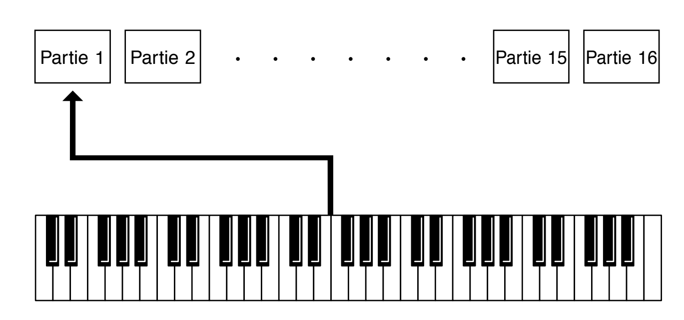
11. Fixez les notes la plus basse et la plus aiguë de la tessiture au moyen de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

* *En faisant se chevaucher des Parties, il est possible de combiner plusieurs Patches sur une section bien spécifique du clavier.*

12. Une fois les réglages effectués, revenez à l'écran PERFORM PLAY en appuyant sur la touche [EXIT], puis jouez un morceau sur le clavier.

■ Utilisation du XP-30 comme source multitimbrale avec un séquenceur

Avec une Performance Single, le clavier du XP-30 peut jouer uniquement le Patch de la Partie en cours. Ce mode permet de jouer une Partie par dessus une séquence.



Sélection de la Partie à jouer au clavier

S'il s'agit d'une Performance Single, sélectionnez la Partie que vous désirez jouer par vous-même au moyen des touches [◄] ou [►]. Cette Partie est baptisée **Partie active**.

1. Revenez à l'écran PERFORM PLAY.

2. Sélectionnez la Partie que vous souhaitez jouer via les touches [◄] ou [►].

Le n° de Partie affiché en haut à droite de l'écran change.



* *Vous pouvez également sélectionner la Partie désirée par le biais de sa touche de fonction. Dans ce cas, le témoin de la touche de fonction utilisée s'allume.*

Coupure d'une Partie (Mute)

Lors de la lecture d'une séquence, vous avez la possibilité de couper à tout moment n'importe quelle Partie. Vous pouvez par exemple couper la Partie de mélodie pour les karaokés ou pour vous entraîner à jouer cette Partie.

1. Vérifiez que le témoin [EDIT] est éteint. S'il ne l'est pas, appuyez sur la touche [EDIT].

Vous pouvez à présent savoir quelles sont les Parties activées (témoins allumés) ou désactivées (témoins éteints) en fonction de l'état des témoins des touches de fonctions. Lorsque la touche [1-8/9-16] est éteinte, c'est le statut des Parties 1 à 8 que vous pouvez consulter. Si elle est allumée, c'est le statut des Parties 9 à 16 que vous pouvez consulter.

2. Maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis activez/désactivez les Parties via les touches de fonction correspondantes.

* *Ce réglage est lié au paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI).*

■ Affectation d'un Patch à une Partie

Le Patch affecté à chaque Partie est pris en compte lors de la sauvegarde de la Performance.

1. Revenez à l'écran PERFORM PLAY.

2. Sélectionnez la Partie à laquelle vous souhaitez affecter un Patch via les touches [◄] ou [►].

3. Passez sur l'écran PART PLAY du Patch affecté à la Partie en maintenant enfoncée la touche [PERFORM], puis en appuyant sur la touche [PATCH].

```
PART     PR-A:007 House Piano  part=  1
PLAY                          center=C 4
```

Le n° de la Partie en cours (Partie active) s'affiche en haut à droite de l'écran.

4. Sélectionnez le Patch désiré selon la procédure indiquée en mode Patch (p. 43).

* *Ce réglage est lié au paramètre Group et au paramètre (PERFORM/PART/PATCH).*

5. Revenez à l'écran PERFORM PLAY au moyen des touches [PERFORM] ou [EXIT].

■ Édition en temps réel du son via les curseurs (Palette sonore)

La fonction **Palette sonore** vous permet de modifier les caractéristiques sonores du Patch affecté à une Partie ou de régler le volume de chaque Partie.

* *Les modifications apportées par les curseurs de la Palette Sonore ne sont pas conservées en mémoire. Elles ne servent qu'à l'interprétation et ne sont pas sauvegardées dans la Performance. Si vous changez de Performance, les modifications sont perdues.*

* *Les mouvements des curseurs de la Palette sonore sont transmis à la prise MIDI OUT et donc aux appareils MIDI qui y sont connectés.*

Modification du timbre du son

* *S'il s'agit d'une Performance Single, les mouvements des curseurs n'agissent que sur la Partie active. S'il s'agit d'une Performance Layer, ces mouvements agissent uniquement sur les Parties dont le paramètre Local est activé (ON) (PERFORM/MIDI/MIDI).*

1. Revenez à l'écran PERFORM PLAY.

2. Appuyez sur la touche [FILTER/ENV] (son témoin s'allume).

3. Déplacez les curseurs de la Palette pendant même que vous jouez sur le clavier XP-30 pour faire évoluer le son.

Le curseur CUTOFF agit sur la brillance du son.
Le curseur RESO agit sur la résonance.
Le curseur ATTACK agit sur le temps d'attaque.
Le curseur DECAY agit sur le temps de déclin.

Réglage du volume de chaque Partie

1. Revenez à l'écran PERFORM PLAY.

2. Appuyez sur la touche [LEVEL] (son témoin s'allume).

3. Sélectionnez la Partie dont vous souhaitez modifier le volume via les touches [◄] ou [►].

Si vous sélectionnez l'une des Parties 1 à 4, les curseurs 1, 2, 3 et 4 règlent respectivement le volume des Parties 1, 2, 3 et 4.
Si vous sélectionnez l'une des Parties 5 à 8, les curseurs 1, 2, 3 et 4 règlent respectivement le volume des Parties 5, 6, 7 et 4.
Si vous sélectionnez l'une des Parties 9 à 12, les curseurs 1, 2, 3 et 4 règlent respectivement le volume des Parties 9, 10, 11 et 12.
Si vous sélectionnez l'une des Parties 13 à 16, les curseurs 1, 2, 3 et 4 règlent respectivement le volume des Parties 13, 14, 15 et 16.

4. Réglez ensuite le volume désiré de chacune des Parties au moyen des curseurs pendant que vous jouez.

Jeu en mode Rhythm

Le mode Rhythm (kits de batterie) vous permet de jouer des instruments de percussion sur le clavier. Comme les instruments de percussion affectés aux touches du clavier varient en fonction du kit de batterie sélectionné, vous avez accès à un très grand nombre d'instruments de percussion différents.

■ Sélection d'un kit de batterie

Le XP-30 propose douze kits de batterie répartis en six banques (User et Preset A à E) de deux kits chacune plus les kits de batterie des célèbres cartes d'extension “Session” et “Techno Collection”. En outre, grâce aux deux cartes d'extension vendues séparément que vous pouvez installer dans l'instrument, vous avez accès à une palette d'instruments de percussion encore plus large.

USER (banque utilisateur)

Le XP-30 contient deux kits de batterie utilisateurs que vous pouvez modifier et remplacer par vos kits de batterie personnels.

PR-A–C, E (banques presets A à C, E)

Le XP-30 propose huit kits de batterie preset inaltérables. Vous pouvez néanmoins charger leurs réglages dans la zone temporaire, les modifier, puis les sauvegarder dans les kits utilisateurs.

PR-D (GM (General MIDI))

Les kits de batterie GM sont destinés aux instruments compatibles General MIDI (norme permettant de standardiser les fonctions MIDI d'appareils de modèles et de fabricants différents). Le XP-30 contient deux kits de batterie GM inaltérables. Vous pouvez néanmoins charger leurs réglages dans la zone temporaire, les modifier, puis les sauvegarder dans les kits utilisateurs.

XP-A et C (cartes d'extension internes)

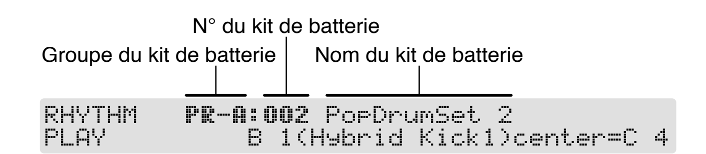
Les kits de batterie (16 au total) des deux cartes d''extension intégrées d'origine au XP-30 sont inaltérables. Vous pouvez néanmoins charger leurs réglages dans la zone temporaire, les modifier, puis les sauvegarder dans les kits utilisateurs.

XP-D, E cartes d'extension installées dans les ports EXP-D et EXP-E)

Les kits de batterie de ces cartes optionnelles sont inaltérables. Vous pouvez néanmoins charger leurs réglages dans la zone temporaire, les modifier, puis les sauvegarder dans les kits utilisateurs.

* *Vous n'avez pas accès aux Patches des cartes XP-D et E si ces dernières ne sont pas installées dans le XP-30.*

1. Passez sur l'écran RHYTHM PLAY via la touche [RHYTHM].



2. Sélectionnez un kit de batterie à l'aide de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

* *A ce moment-là, le fait de maintenir enfoncée la touche [CATEGORY], puis d'appuyer sur la touche [0] du pavé numérique vous amène sur l'écran ci-dessous. Ce dernier vous permet de connaître le nombre total de kits de batterie disponibles (a) et la position du kit sélectionné parmi tous les kits (b). Il vous permet également de sélectionner le kit de batterie désiré.*

```
RHYTHM  Rhythm&SFX              Drums
INFO    PR-A:002 PopDrumSet 2    4/ 28
                                (b)  (a)
```

Sélection d'un kit de batterie à l'aide des touches du pavé numérique

Le pavé numérique vous permet de sélectionner directement le kit de batterie désiré par son numéro.

1. Passez sur l'écran RHYTHM PLAY via la touche [RHYTHM].

2. Sélectionnez la banque de kit de batterie désiré par le biais des touches ci-dessous.

Touches	Banques de kits de batterie
[SHIFT] + [1]	PR-A (Preset A)
[SHIFT] + [2]	PR-B (Preset B)
[SHIFT] + [3]	PR-C (Preset C)
[SHIFT] + [4]	PR-D (GM (General MIDI))
[SHIFT] + [5]	PR-E (Preset E)
[SHIFT] + [6]	USER (utilisateur)
[EXP A]	XP-A (“Session”)
[EXP C]	XP-C (“Techno Collection”)
[EXP D]	XP-D (carte d'extension D)
[EXP E]	XP-E (carte d'extension E)

3. Saisissez le n° du kit de batterie désiré via le pavé numérique.

Le n° et le nom du kit sélectionné se mettent à clignoter. Attention : la sélection n'est pas encore validée.

4. Validez la sélection en appuyant sur la touche [ENTER].

* *La fonction Digit Hold permet de sélectionner les kits de batterie uniquement par saisie du chiffre des unités (p. 48).*

■ Jeu de percussions au clavier

1. Passez sur l'écran RHYTHM PLAY en appuyant sur la touche [RHYTHM].
2. Sélectionnez le kit de batterie désiré.
3. Appuyez sur les touches du clavier. Vous déclenchez des instruments de percussion.

La touche et le nom de l'instrument de percussion correspondant s'affichent sous le nom du kit de batterie.



Nom de la note Nom de l'instrument de percussion

Les touches de fonctions (section TONE SELECT) permettent de sélectionner la touche indiquée à l'écran.
[TONE SELECT 1] : abaisse d'une octave
[TONE SELECT 2] : abaisse d'un demi-ton
[TONE SELECT 3] : relève d'un demi-ton
[TONE SELECT 4] : relève d'une octave

* *Pour jouer l'instrument de percussion affecté à la touche B1, appuyez une fois sur la touche [-OCT], puis appuyez sur la touche B2. De même, appuyez sur la touche [+OCT] une fois, puis sur la touche C#6 ou D6 pour jouer l'instrument de percussion affecté à la touche C#7 ou D7. (Le clavier physique du XP-30 s'étend de la touche C2 à la touche C7.)*

Pour de plus amples détails, veuillez vous reporter à la section sur les transpositions (p.59).

Arpégiateur

L'**Arpégiateur** du XP-30 permet de recréer des arpèges (accords brisés) à partir d'accords. En plus des arpèges simples, il peut simuler fidèlement des arpèges de guitares. En fait, l'Arpégiateur peut être astucieusement employé comme arrangeur automatique bien pratique.
Appuyez sur la touche [ARPEGGIO] (son témoin s'allume) pour faire passer le XP-30 en mode arpégiateur.

* *Si vous activez l'arpégiateur alors que vous êtes sur une Performance Single, seule la Partie active jouera des arpèges. Si vous êtes par contre sur une Performance Layer, ce sera la Partie définie au paramètre Part (SYSTEM/ARPEGGIO/ ARPEGGIO) qui sera arpégée.*

* *Les arpèges créés par l'arpégiateur sont transmis à la prise MIDI OUT et donc aux appareils MIDI qui y sont connectés.*

1. Placez-vous sur l'écran de la source sonore désirée (PERFORM PLAY, PATCH PLAY, RHYTHM PLAY ou GM PLAY).
2. Activez l'arpégiateur à l'aide de la touche [ARPEGGIO].
3. Pour changer le mode de jeu de l'arpège, maintenez enfoncée la touche [ARPEGGIO] pour accéder au menu ARP SELECT. Amenez ensuite le curseur sur le paramètre Style, puis sélectionnez le réglage désiré.

```
ARP            Style|Accent|Oct|Tempo
SELECT          1/16|   20%|  0|  120
```

* *Le réglage retenu ici agit également sur le paramètre Style (SYSTEM/ARPEGGIO/ARPEGGIO).*

Le XP-30 vous propose 43 styles d'arpèges différents. Aidez-vous des indications ci-dessous pour choisir le style d'arpège adapté au type de jeu désiré.

Calage de l'arpège sur une division rythmique
1/4 à 1/32

Glissando
GLISSANDO

Partie de basse
SYNTH BASS, SLAP BASS A, SLAP BASS B, WALK BASS

Guitare
RHYTHM GTR A, RHYTHM GTR B, RHYTHM GTR C, RHYTHM GTR D, RHYTHM GTR E, 3FINGER GTR, STRUMMING GTR

Instrument à clavier
KBD COMPING A, KBD COMPING B

Valse
KBD COMPING C, KBD COMPING D

Style Reggae

KBD COMPING E

Instruments de percussion

PERCUSSION

* *Ce ne sont là que quelques uns des styles d'arpèges disponibles. Ils sont complétés par des styles d'arpèges aléatoires et des styles utilisateurs. Pour plus de détails, reportez-vous à la section **Réglages d'arpégiateur (ARPEGGIO)** (p. 108).*

4. Pour changer le "Groove" d'un arpège, passez sur l'écran ARP SELECT en tenant enfoncée la touche [ARPEGGIO], amenez le curseur sur le paramètre Accent, puis réglez la valeur désirée.

```
ARP          Style|Accent|Oct|Tempo
SELECT        1/16|   20%|  0|  120
```

C'est avec la valeur 100% que vous obtenez le phrasé le plus groove.

* *Ce réglage affecte également le paramètre Accent Rate (SYSTEM/ARPEGGIO/ARPEGGIO).*

5. Pour modifier la zone de jeu de l'arpège, passez à l'écran ARP SELECT en tenant enfoncée la touche [ARPEGGIO], placez le curseur sur le paramètre Oct, puis fixez la valeur désirée.

```
ARP          Style|Accent|Oct|Tempo
SELECT        1/16|   20%|  0|  120
```

Pour que l'arpège ne reproduise que les notes que vous jouez, réglez-le sur 0. Avec la valeur +1, l'arpège est joué une octave au-dessus des notes d'origine. Avec la valeur -1, l'arpège est joué une octave en-dessous des notes d'origine.

* *Ce réglage affecte également le paramètre Octave Range (SYSTEM/ARPEGGIO/ARPEGGIO).*

6. Pour modifier le tempo de l'arpège, passez à l'écran ARP SELECT en maintenant enfoncée la touche [ARPEGGIO], placez le curseur sur le paramètre Tempo, puis fixez la valeur désirée.

```
ARP          Style|Accent|Oct|Tempo
SELECT        1/16|   20%|  0|  120
```

* *Ce réglage affecte également le paramètre Tempo (SYSTEM/ARPEGGIO/ARPEGGIO).*

7. Plaquez un accord pour produire un arpège.

8. Pour arrêter l'arpège, appuyez sur la touche [ARPEGGIO] (son témoin s'éteint).

* *Le fait de tenir enfoncée [SHIFT] et d'appuyer sur la touche [ARPEGGIO] laisse le menu ARP SELECT à l'écran sans que vous ayez à tenir enfoncée la touche [ARPEGGIO]. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.*

■ Délimitation d'une zone du clavier pour les arpèges

Lorsque vous activez l'arpégiateur par le biais de la touche [ARPEGGIO], la totalité du clavier passe en mode arpégiateur et il n'est donc plus possible de jouer des accords normaux.

Par contre, si vous partagez le clavier en deux zones, vous pouvez en attribuer une au jeu en arpège et la deuxième au jeu normal. Ainsi, vous pouvez par exemple jouer des arpèges à la main gauche et une mélodie à la main droite.

1. Passez sur l'écran PERFORM PLAY en appuyant sur la touche [PERFORM].

2. Si la Performance en cours est de type Single, faites passer le paramètre Key Mode (PERFORM/COMMON/PREFROM COMMON) sur LAYER (p. 52).

3. Activez (ON) le paramètre Key Range (PERFORM/COMMON/PERFORM COMMON) s'il ne l'est pas déjà (p. 53).

4. Activez (ON) le paramètre Local (PERFORM/MIDI/MIDI) de la Partie que vous désirez jouer (p. 52).

5. Passez sur l'un des menus d'arpège du type ci-dessous en appuyant sur la touche [SYSTEM] (son témoin s'allume), puis sur la touche de fonction [ARPEGGIO], puis enfin sur la touche [▼].

```
ARPEGGIO  Key Velocity|Part|Tempo(=SYS)
                  REAL|   1|        120
```

6. Amenez le curseur sur le paramètre Part au moyen des touches curseurs.

7. Sélectionnez la Partie à laquelle vous souhaitez affecter l'arpège grâce à la molette VALUE ou aux touches [INC]/[DEC].

8. Délimitez la zone de la Partie dans laquelle les notes seront jouées en arpège aux paramètres Lower (note la plus basse) et Upper (note la plus aiguë) (PERFORM/COMMON/KEY RANG) (p. 53).

9. Délimitez la tessiture des autres Parties en veillant à ce que ces dernières et la Partie à arpéger ne se chevauchent pas.

10. Une fois les réglages effectués, repassez sur l'écran PERFORM PLAY au moyen de la touche [EXIT] et jouez un accord.

* *Si vous jouez un arpège à partir d'une Performance Layer, mais sans délimiter les différentes zones de jeu, les accords vont être joués pour toutes les Parties à l'exception de celle sélectionnée.*

■ Maintien d'un arpège

Le fait de maintenir enfoncée la touche [ARPEGGIO], puis d'appuyer sur la touche [TRANSPOSE] fait clignoter le témoin de cette dernière. Vous pouvez alors relâcher les touches du clavier sans que l'arpège ne s'interrompe.

1. Maintenez enfoncée la touche [ARPEGGIO], puis appuyez sur la touche [TRANSPOSE] (le témoin de cette dernière se met à clignoter).
2. Plaquez un accord.
3. L'arpège continue de jouer même si vous relâchez les touches du clavier. Si vous jouez un accord différent ou d'autres notes, l'arpège va automatiquement passer sur les nouvelles notes jouées.
4. Pour sortir du mode de maintien des arpèges, maintenez enfoncée la touche [ARPEGGIO] et appuyez de nouveau sur la touche [TRANSPOSE].

Utilisation d'une pédale Hold

Une pression sur la pédale Hold permet de maintenir l'arpège même si vous relâchez les touches du clavier.

1. Reliez une pédale vendue séparément à l'entrée HOLD PEDAL du XP-30.
2. Jouez un accord tout en appuyant sur la pédale.
3. Pour jouer un autre accord, relâchez la pédale, puis appuyez de nouveau dessus au moment où vous jouez l'autre accord.

■ Simulation du jeu à la guitare

La procédure ci-dessous vous explique comment reproduire le jeu à la guitare. Les curseurs de la Palette Sonore vous permettent même d'appliquer un effet de wah-wah au cours de l'interprétation.

1. Sélectionnez un Patch de guitare.
2. Réglez le paramètre Style (SYSTEM/ARPEGGIO/ARPEGGIO) sur RHYTHM GTR B, RHYTHM GTR C, RHYTHM GTR D ou RHYTHM GTR E.
3. Appuyez sur la touche [FILTER/ENV] (son témoin s'allume).
4. Jouez un accord et, simultanément, déplacez les curseurs CUTOFF ou RESO.

■ Déclenchement d'un arpège depuis un appareil MIDI externe

Le XP-30 peut également générer des arpèges à partir des messages de Note MIDI provenant d'un appareil MIDI externe.

1. Reliez la prise MIDI IN du XP-30 à la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe par le biais d'un câble MIDI.
2. Passez sur l'écran PERFORM PLAY par le biais de la touche [PERFORM].
3. Passez sur le menu PERFORM MIDI en appuyant sur la touche [SYSTEM] (son témoin s'allume), sur la touche de fonction [MIDI], puis sur la touche [▲].



4. Amenez ensuite le curseur sur le paramètre Remote par le biais des touches curseurs.
5. Enfin, activez (ON) le paramètre Remote au moyen de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].
6. Jouez sur votre appareil MIDI externe.

■ Création d'un Pattern d'arpège

L'Arpégiateur vous propose 9 paramètres de réglage dont le plus important est le paramètre Style (le pattern d'arpège est en grande partie déterminé par ce dernier).
Les paramètres Motif, Beat Pattern, Accent Rate et Shuffle Rate se calent automatiquement sur des valeurs optimisées pour le réglage de Style retenu. Une fois le Style réglé, passez au réglage des paramètres Octave Range et Key Velocity, etc. Si avec le réglage simplifié de ces trois paramètres, vous ne parvenez pas au pattern d'arpège désiré, passez au réglage des paramètres Motif, Beat Pattern, Accent Rate and Shuffle Rate afin d'éditer le style selon vos souhaits.

* *Les réglages des paramètres Motif, Beat Pattern, Accent Rate et Shuffle Rate sont perdus lors de la sélection d'un autre style ou de la mise hors tension de l'instrument.*
* *La plage de réglage des paramètres Motif ou Beat Pattern est en général limitée selon le style retenu. Il faut que le paramètre Style soit réglé sur LIMITLESS pour que vous puissiez les régler sur n'importe quelle valeur.*

1. Passez sur l'écran ARPEGGIO en appuyant sur la touche [SYSTEM] (son témoin s'allume), puis sur la touche de fonction [ARPEGGIO].

```
ARPEGGIO          Style|    Octave Range
                   1/ 6|               0
```

* *Vous pouvez trouver de plus amples détails sur chacun des paramètres à la section **Réglages d'arpégiateur** (p. 108).*

2. Amenez le curseur sur le paramètre “Style”, puis sélectionnez le style désiré.

3. Amenez le curseur sur le paramètre “Octave Range” et fixez la tessiture de l'arpège.

4. Appuyez sur la touche [▼], déplacez le curseur sur le paramètre “Motif”, puis choisissez l'ordre dans lequel les notes de l'accord doivent être déclenchées.

* *Les réglages proposés varient en fonction du Style retenu. Voir la **Liste des styles d'arpèges** (p. 182) pour de plus amples détails.*

5. Amenez le curseur sur le paramètre “Beat Pattern” et réglez le rythme du Pattern.

* *Les réglages proposés varient en fonction du Style retenu. Voir la **Liste des styles d'arpèges** (p. 182) pour de plus amples détails.*

6. Appuyez sur la touche [▼], déplacez le curseur sur le paramètre “Accent Rate” et fixez le taux de “Groove”.

C'est avec la valeur 100 % que vous obtenez le phrasé le plus groove.

7. Amenez le curseur sur le paramètre “Shuffle Rate” et fixez le taux de Swing.

Avec la valeur 50 %, les notes sont espacées de manière régulière. Plus cette valeur augmente, plus les notes ont un phrasé Swing.

8. Appuyez sur la touche [▼], déplacez le curseur sur le paramètre “Key Velocity” et fixez le volume de reproduction des notes de l'accord.

Déplacez le curseur sur le paramètre “Key Velocity” et fixez le volume de reproduction des notes de l'accord.
Si vous optez pour le réglage REAL, l'arpège reprend la vélocité avec laquelle les notes d'origine ont été jouées. Toute autre valeur (de 1 à 127) remplace la vélocité d'origine de l'accord, quelle qu'elle soit.

9. Pour jouer un arpège avec une Performance Layer, amenez le curseur sur le paramètre “Part” et sélectionnez la Partie à arpéger.

* *Les autres Parties ne seront pas arpégées. Autrement dit, tous les accords joués seront reproduits sous forme d'accords normaux.*

10. Amenez le curseur sur le paramètre “Tempo” et fixez la vitesse de reproduction de l'arpège.

11. Une fois les réglages effectués, appuyez sur la touche [EXIT].

Fonctions d'aide à l'interprétation

■ Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)

La fonction **Octave Shift** permet de transposer la hauteur du clavier octave par octave (sur une plage de -3 à +3 octaves). Pour jouer efficacement une ligne de basse à la main droite, abaissez la hauteur du clavier de 1 ou 2 octaves.

1. Appuyez sur la touche [+OCT] ou [-OCT] (son témoin s'allume).

Une pression sur la touche [+OCT] relève la hauteur du clavier de 1 octave. Une pression sur la touche [-OCT] abaisse la hauteur du clavier de 1 octave.
Le réglage de transposition Octave Shift en cours est toujours affiché à l'endroit du message “center=C4” de chaque menu PLAY. Exemple : Si vous appuyez une fois sur la touche [+OCT] pour relever la hauteur du clavier d'une octave, c'est le message “center=C5” qui va s'afficher à l'écran. Autrement dit, si vous appuyez sur la touche C4 (Do4), c'est la note C5 (Do5) qui va être jouée.

```
PATCH    USER:001 Temple of XP
PLAY                  center=C 4
```

* *Il ne peut y avoir qu'un seul réglage Octave Shift sur le XP-30. Celui-ci reste donc en vigueur si vous changez de Patch, de Performance ou de kit de batterie ou encore que vous mettiez l'appareil hors tension.*

2. Pour désactiver la fonction Octave Shift, appuyez autant de fois que nécessaire sur la touche [+OCT] ou [-OCT] inverse de celle utilisée jusqu'à ce que le témoin s'éteigne. Exemple : Si vous avez relevé la hauteur de 2 octaves (par deux pressions sur la touche [+OCT]), vous devez appuyer 2 fois sur la touche [-OCT] pour désactiver la fonction Octave Shift.

■ Transposition du clavier par demi-tons (Transpose)

La fonction Transpose permet de transposer la hauteur du clavier sur une plage de -5 à +6 demi-tons.
Cette fonction permet de jouer en toute simplicité des instruments transposés comme la trompette ou la clarinette en suivant une partition.

1. Appuyez sur la touche [TRANSPOSE] (son témoin s'allume). Cela active la fonction Transpose.

2. Transposez le clavier en maintenant enfoncée la touche [TRANSPOSE], et en appuyant sur la touche [+OCT] ou [-OCT].

Une pression sur la touche [+OCT] en tenant enfoncée la touche [TRANSPOSE] relève la hauteur d'un demi-ton. Une pression sur la touche [-OCT] en tenant enfoncée la touche [TRANSPOSE] abaisse la hauteur d'un demi-ton.
La valeur de la fonction Transpose vient s'ajouter à celle de la fonction Octave Shift. Exemple : Si vous relevez la hauteur d'un demi-ton en tenant enfoncée la touche [TRANSPOSE], et en appuyant une fois sur la touche [+OCT], c'est le message "center=C#4" qui va s'afficher à l'écran. Ainsi, si vous jouez un C4, c'est un C#4 qui va être reproduit.

3. Pour désactiver la fonction Transpose, appuyez de nouveau sur la touche [TRANSPOSE] (son témoin s'éteint).

Le réglage Transpose est conservé en mémoire.

* *Toute modification de la valeur Transpose se répercute sur le paramètre Transpose (SYSTEM/CONTROL/KEYBOARD).*

* *Ce réglage est conservé en mémoire, même si vous changez de Patch, de Performance, de kit de batterie ou que vous mettez l'instrument hors tension.*

■ En cas de notes bloquées ou de non déclenchement d'une note (Panic)

Si une note jouée depuis le XP-30 ou depuis un appareil externe se "bloque", persiste ou est impossible à arrêter, appuyez sur la touche Panic. Faites de même si une note ne veut pas se déclencher.

En cas de notes bloquées

1. Maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et appuyez sur la touche [EXIT].

Cela transmet des messages MIDI de Note Off et de Hold Off aux Parties (canaux MIDI) recevant des messages des Note On/Hold On.

2. Le message "Panic !! Now Muting" s'affiche à l'écran dès que la fonction Panic se met en oeuvre. Ne recommencez à jouer sur le clavier que lorsque ce message a disparu de l'écran.

Non déclenchement d'une note

1. Maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et appuyez sur la touche [EXIT] pendant au moins une seconde.

Des messages MIDI de Volume (127), All Note Off, Pitch Bend (centre), Aftertouch par canal (0), Modulation (0) et de Hold 1 (0) sont transmis à toutes les Parties (canaux MIDI).

2. Le message "Panic !! Now Transmitting" s'affiche à l'écran dès que la fonction Panic se met en oeuvre. Ne recommencez à jouer sur le clavier que lorsque ce message a disparu de l'écran.

Chapitre 3. Édition des sons

Effets

Le XP-30 propose trois sections d'effets indépendantes.

EFX (section multi-effets)

La section EFX regroupe 40 effets différents allant d'effets simples comme de la distorsion ou du délai à des combinaisons d'effets complexes. La section EFX comprend également des effets de chorus et de réverbération indépendants des sections Chorus et Reverb détaillées ci-dessous.

Chorus (section de chorus)

Le chorus confère espace et ampleur au son.

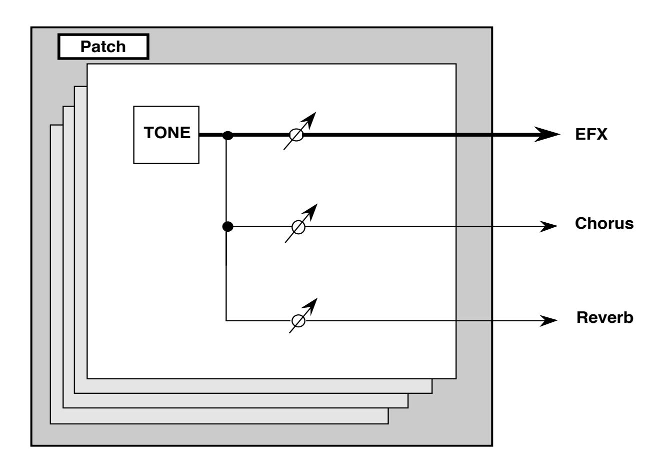
Reverb (section de réverbération)

La réverbération permet de reproduire l'environnement acoustique de lieux (salle de concert, auditorium, etc.)
L'utilisation de ces trois sections d'effets dépend du mode sélectionné.

■ Fonctionnement des sections d'effets selon les modes

En mode Patch

Vous pouvez régler séparément les sections EFX, Chorus et Reverb pour chacun des Patches. Vous avez même la possibilité de régler le niveau de départ (Send Level) vers les sections d'effets afin de gérer précisément l'intensité des effets sur chaque Tone.



En mode Performance/GM

Vous pouvez régler séparément les sections EFX, Chorus et Reverb pour chaque Performance et mode GM. Vous pouvez également régler l'intensité de chaque effet au niveau de chaque Partie (Fig. 1), mais le réglage du paramètre Send Level de chaque Tone peut également agir sur l'intensité d'effet (Fig. 2). Les réglages d'effets propres au Patch affectés à la Partie sont ignorés, mais le réglage de la section EFX du Patch affecté à une Partie donnée peut néanmoins être appliqué à la totalité de la Performance.

Fig.1 – Paramètre Output Assign réglé sur "EFX" en mode Performance (l'affectation aux bus d'effet des Tones est alors ignorée)

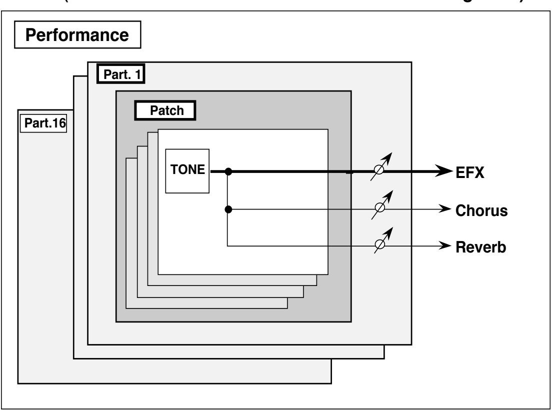
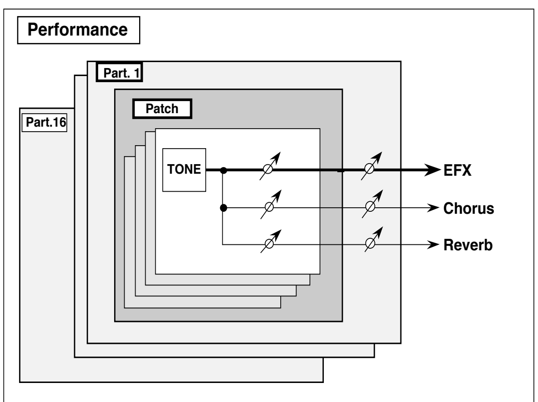


Fig.2 – Paramètre Output Assign réglé sur "PATCH" en mode Performance (l'affectation aux bus d'effets des Tones est alors prise en compte)



En mode Rhythm (kits de batterie)

Comme, en mode Rhythm, seule la Partie 10 d'une Performance est chargée en mémoire, ce sont les réglages d'effets de la Performance placée dans la zone temporaire qui sont repris.

■ Activation des effets

Il est possible d'activer ou désactiver les différentes sections d'effets (EFX, Chorus et Reverb) pour le XP-30 dans son ensemble. Désactivez-les pour pouvoir éditer un son de manière brute sans les effets ou pour utiliser des modules d'effets externes.

1. Passez sur le menu EFFECTS ON/OFF au moyen de la touche [EFFECTS ON/OFF].

```
EFFECTS ▌       EFX|    Chorus|    Reverb
ON/OFF  ▌        ON|        ON|        ON
```

2. Amenez le curseur sur la section d'effets que vous souhaitez régler au moyen des touches [◄] ou [►].

3. Activez (ON) ou désactivez (OFF) la section d'effets au moyen de la molette VALUE ou des touches [INC]/[DEC].

4. Une fois les réglages effectués, revenez à l'écran précédent en appuyant sur les touches [EFFECTS ON/OFF] ou [EXIT].

* *Si les trois sections d'effets EFX (multi-effets), Chorus et Reverb sont désactivées (OFF), le témoin de la touche [EFFECTS ON/OFF] s'éteint, indiquant que les effets internes ne sont pas utilisés.*

Édition des sons

Le XP-30 vous offre de très nombreux paramètres de réglage. On définit par le terme édition toute modification de la valeur d'un paramètre. Cette section vous explique comment éditer un Patch, une Performance et un kit de batterie.

■ Édition d'un Patch

Commençons par créer un nouveau Patch à partir d'un Patch existant. Comme un Patch est une combinaison de quatre Tones au maximum, commencez par écouter chacun des Tones.

Quatre conseils d'édition pour les Patches

Partez d'un son proche du son désiré

Il est difficile de créer un nouveau son reflétant précisément vos idées en sélectionnant un Patch et en réglant ses paramètres au hasard. Il est plus judicieux de partir d'un Patch dont le son est proche de celui que vous désirez obtenir.

Choisissez le Tone à utiliser

Lors de la création d'un Patch, le choix des Tones qui vont le composer est l'étape la plus importante. Activez ou désactivez les Tone via les touches TONE SWITCH [1] à [4]. Désactivez les Tones dont vous n'avez pas besoin pour éviter de gaspiller inutilement des voies de polyphonie. Un Tone est activé/désactivé par pressions successives sur sa touche. Lorsque le témoin d'un Tone est allumé, cela signifie que le tone est activé.

Vérifiez le réglage du paramètre Structure

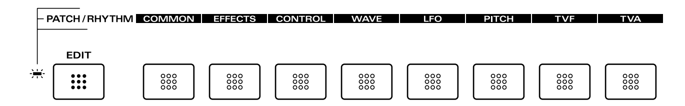
Le paramètre Type (PATCH/COMMON/STRUCT) détermine la façon dont sont combinés les quatre Tones. Avant de commencer l'édition des Tones, assurez-vous que vous comprenez bien comment ils interagissent.

Désactivez les effets

Les effets XP-30 peuvent radicalement transformer le son. Il est donc préférable de les couper pour mieux évaluer les modifications effectuées. Il suffit parfois de modifier un réglage d'effet pour arriver précisément au résultat désiré.

1. Passez sur l'écran PATCH PLAY au moyen de la touche [PATCH], puis sélectionnez le Patch à éditer. (p. 47).
2. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume).
3. Sélectionnez le groupe de menus d'écran à l'aide des touches de fonction.

Le témoin de la touche utilisée se met à clignoter.



4. Sélectionnez la page d'écran désirée au moyen des touches [▲] ou [▼].
5. Si le paramètre sélectionné est réglable pour chacun des Tones, le numéro du Tone en cours de réglage s'affiche à l'écran. Pour passer à un autre Tone, appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'éteint), puis sélectionnez une Partie via les touches TONE SELECT [1] à [4].



Pour éditer simultanément le même paramètre de plusieurs Tones, tenez enfoncée l'une des touches TONE SELECT [1]–[4], puis appuyez sur la touche TONE SELECT [1]–[4] de tous les autres Tones désirés. Une astérisque (*) s'affiche à côté des Tones sélectionnés par la suite.

* *Pour activer/désactiver les Tones, éteignez le témoin de la touche [EDIT], puis servez-vous des touches TONE SWITCH [1]–[4] (fonction annexe des touches de fonctions).*

6. Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez modifier par le biais des touches [◄] ou [►].
7. Fixez ensuite la valeur désirée via la molette VALUE, les touches [INC]/[DEC] ou le pavé numérique.

* *Si plusieurs Tones sont sélectionnés en même temps, l'édition se répercute sur chacun d'entre eux.*

* *En cas d'erreur, ou si le résultat ne vous satisfait pas, appuyez simplement sur la touche [UNDO/COMPARE]. Cela annule l'opération et rétablit la valeur précédemment en vigueur.*

8. Pour passer sur un autre groupe de menus, appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume), puis servez-vous des touches de fonctions.

* *Vous pouvez également changer de groupe de menus en tenant enfoncée la touche [SHIFT] et en utilisant les touches [◄] ou [►]. Ce système fonctionnant même lorsque la touche [EDIT] est éteinte, il vous épargne le fait d'avoir à rallumer la touche EDIT à chaque fois et vous fait donc gagner du temps.*

9. Répétez les étapes 3 à 8 pour tous les Tones du Patch.
10. Une fois tous les réglages effectués, revenez sur l'écran PATCH PLAY à l'aide des touches [EXIT] ou [PATCH].

Une astérisque (*) s'affiche à la gauche du nom de la banque du Patch et indique que ce Patch à été modifié.

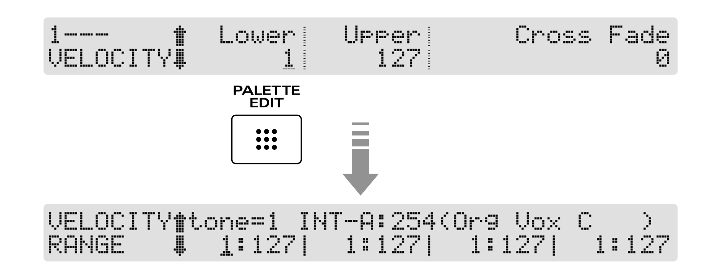
```
PATCH   *USER:001 Temple of XP
PLAY                  center=C 4
```

* *Attention : Si vous passez sur un autre Patch de la banque alors qu'une astérisque (*) est affichée à l'écran, vous perdez tous les réglages effectués. Pour conserver vos modifications, vous devez les sauvegarder en mémoire utilisateur* *(p. 68)**.*

Édition des Patches au menu Palette

Lors de l'édition des Tones, il est possible d'afficher en même temps à l'écran les valeurs des paramètres des quatre Tones au menu **Palette**. Servez-vous de ce menu pour modifier un paramètre tout en comparant les réglages des quatre Tones.

1. Lors de l'édition d'un Tone, amenez le curseur sur le paramètre désiré via les touches [◄] ou [►].
2. Passez sur le menu Palette au moyen de la touche [PALETTE EDIT].



3. Sélectionnez le Tone à modifier au moyen de sa touche TONE SELECT [1]–[4] ou des touches [◄] ou [►].

Le témoin correspondant au Tone activé s'allume et le nom du Tone et le nom de sa forme d'onde s'affichent à l'écran. Pour modifier simultanément le même paramètre de plusieurs Tones, tenez enfoncée une touche TONE SELECT [1]–[4], puis appuyez sur toutes les touches nécessaires.

4. Réglez la valeur du paramètre via la molette VALUE, les touches [INC]/[DEC] ou le pavé numérique.

Si plusieurs Tones sont sélectionnés en même temps, l'édition va se répercuter sur chacun d'eux.

Si vous désirez fixer tous les Tones sélectionnés sur la valeur de l'un d'entre eux, sélectionnez le Tone en question au moyen des touches [◄] ou [►] (*), puis maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et appuyez sur la touche [ENTER].

* *En cas d'erreur, ou si le résultat ne vous satisfait pas, appuyez simplement sur la touche [UNDO/COMPARE]. Cela annule l'opération et rétablit la valeur précédemment en vigueur.*

5. Pour éditer d'autres paramètres, sélectionnez le paramètre désiré par le biais des touches [▲] ou [▼].

6. Répétez les étapes 3 à 5 pour tous les autres Tones.

7. Pour sortir du menu Palette, appuyez sur la touche [PALETTE EDIT] (son témoin s'éteint).

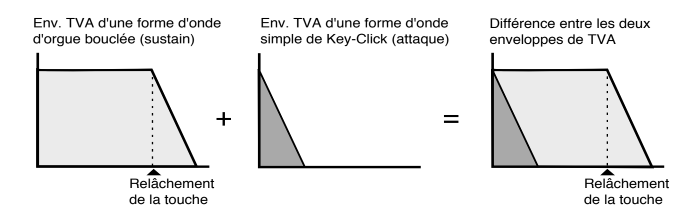
Remarque sur l'édition des Tones

L'édition porte sur les formes d'ondes PCM complexes qui sont à la base des sonorités. Par conséquent, si vous tentez de créer un son qui est totalement différent de sa forme d'onde d'origine, les résultats risquent de ne pas vous satisfaire. Les formes d'onde du XP-30 sont réparties en deux catégories :

Simples : Ces formes d'onde contiennent des sons dotés d'un temps de déclin court. Une forme d'onde simple regroupe les portions d'attaque ou de relâchement du son. Certaines des formes d'onde simples du XP-30 sont exploitables directement, comme les instruments de percussion, par exemple. Le XP-30 propose, toutefois, de nombreuses autres formes d'onde simples qui ne sont que des éléments partiels d'un son. Vous pouvez trouver, entre autres, des phases d'attaques comme des sons de marteaux de piano ou de bruit de frettes de guitare.

Bouclées : Ces formes d'onde sont bouclées et contiennent des sons dotés de temps de déclin ou de sustain longs. Nous avons bouclé la partie finale du son de ces formes d'ondes pour qu'il se répète continuellement tant que la note reste enfoncée (ce qui permet d'économiser de la mémoire). Parmi ces formes d'onde, vous pouvez trouver les vibrations de cordes de piano ou encore les sons de cuivres.

Le schéma suivant vous montre un son (orgue électrique) combinant une forme d'onde one-shot et une forme d'onde bouclée.

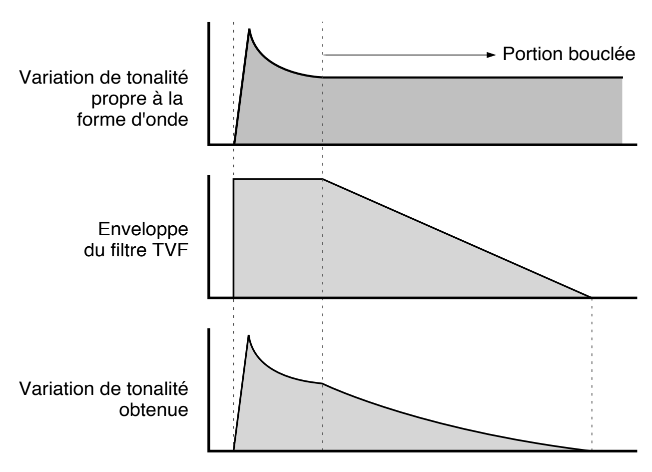


Note sur l'édition des formes d'onde simples

Il est impossible d'allonger par le biais d'une enveloppe le temps de déclin d'origine des formes d'onde simples, voire de faire tenir leur son. Avec de tels réglages, vous ne feriez que piloter une partie du son qui n'existe pas, ce qui serait totalement inutile.

Note sur l'édition des formes d'onde bouclées

Sur de nombreux instruments acoustiques comme le piano ou le saxophone, des variations de timbres radicales se produisent lors des tous premiers instants de la note. C'est cette phase d'attaque du son qui définit en grande partie le caractère de l'instrument. Le XP-30 propose un très grand nombre de formes d'ondes d'attaques d'instruments acoustiques. Pour obtenir un réalisme optimal avec ces formes d'onde, il est préférable de laisser le filtre ouvert pendant la phase d'attaque. Ainsi, aucune des variations de timbres complexes ne sera coupée. En ce qui concerne la phase de déclin du son, appliquez les modifications désirées au moyen des enveloppes. Evitez par contre d'appliquer une enveloppe sur la phase d'attaque car cela va modifier l'attaque d'origine de la forme d'onde et vous risquez de ne pas aboutir au résultat désiré.



Si vous désirez éclaircir la phase d'attaque du son et adoucir sa phase de déclin au moyen du filtre TVF filter, gardez bien à l'esprit les caractéristiques timbrales de la forme d'onde d'origine. Ceci vaut tout particulièrement si vous souhaitez éclaircir une partie du son d'origine. Pour cela, vous devez générer des harmoniques supérieures (absentes de la forme d'onde d'origine) au moyen des paramètres Color et Depth (PATCH/WAVE/FXM) avant d'appliquer le filtre. Dans le cas contraire, les résultats risquent d'être décevants. Pour éclaircir la totalité du son de la forme d'onde d'origine, pensez plutôt à appliquer des effets comme un correcteur ou un Enhancer sur la forme d'onde avant de régler le paramètre TVF (PATCH/TVF).

■ Édition d'une Performance

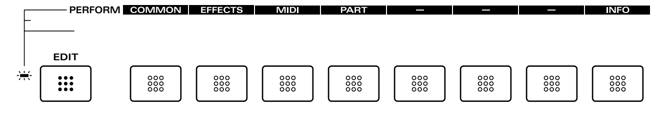
Partez d'une Performance existante et modifiez-la selon vos désirs. Mais, avant toute chose, essayez de visualiser le son que devra avoir la Performance et choisissez les Patches à affecter à chacune des 16 Parties.

1. Passez sur l'écran PERFORM PLAY au moyen de la touche [PERFORM], puis sélectionnez la Performance qui vous servira de point de départ (p. 51).

2. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume).

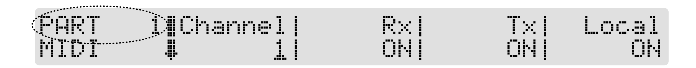
3. Sélectionnez le groupe de menu d'écran désiré au moyen des touches de fonction.

Le témoin de la touche enfoncée s'allume.



4. Passez sur la page d'écran désirée via la touche [▲] ou [▼].

5. Si le paramètre sélectionné est réglable séparément pour chacune des Parties, le numéro de la Partie en cours d'édition s'affiche à l'écran. Pour changer de Partie, appuyez sur la touche [EDIT] pour éteindre son témoin, puis sélectionnez la Partie désirée via la touche [1-8/9-16] et les touches de fonctions.



6. Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez modifier par le biais des touches [◄] ou [►].

7. Fixez la valeur désirée au moyen de la molette VALUE, des touches [INC]/[DEC] ou du pavé numérique.

* *Si plusieurs Tones sont sélectionnés en même temps, l'édition se répercute sur chacun d'eux.*

* *En cas d'erreur ou si le résultat ne vous satisfait pas, appuyez sur la touche [UNDO/COMPARE]. Cela annule l'opération et rétablit la valeur précédemment en vigueur.*

8. Pour passer sur un autre groupe de menus, appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume), puis sélectionnez le groupe de menu désiré via les touches de fonctions.

* *Vous pouvez aussi changer de groupe de menus en tenant enfoncée [SHIFT] et en utilisant les touches [◄] ou [►]. Ce système fonctionnant même lorsque [EDIT] est éteinte, il vous épargne le fait d'avoir à rallumer la touche EDIT à chaque fois.*

9. Répétez les 3–8 pour les autres Parties de la Performance.

10. Une fois les réglages effectués, revenez sur l'écran PERFORM PLAY via les touches [EXIT] ou [PERFORM].

Une astérisque (*) s'affiche à gauche du nom de la banque de la Performance et indique que cette dernière à été modifiée.

```
PERFORM *USER: 01 EasternSplit LAYER p 1
PLAY                           center=C 4
```

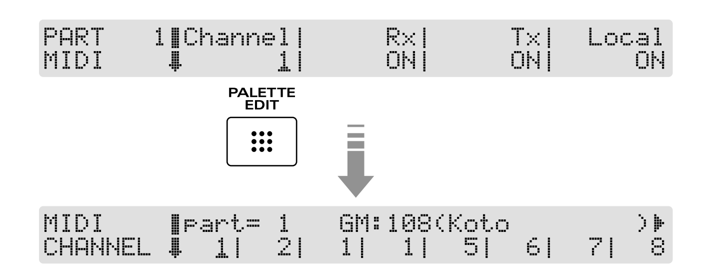
* *Attention : Si vous passez sur une autre Performance de la banque alors qu'une astérisque (*) est affichée, vous perdez tous les réglages effectués. Pour conserver vos modifications, vous devez les sauvegarder en mémoire utilisateur (p. 68).*

Édition d'une Performance au menu Palette

Il est possible d'éditer les Performances au menu Palette. Lors de l'édition des Parties d'une Performance, il est possible d'afficher en même temps à l'écran les valeurs de réglage de huit Parties (Parties 1 à 8 ou Parties 9 à 16). Servez-vous de ce menu pour modifier un paramètre tout en comparant le réglage de celui des autres Parties.

1. Lors de l'édition d'une Partie, amenez le curseur sur le paramètre désiré à l'aide des touches [◄] ou [►].

2. Passez sur le menu Palette en appuyant sur la touche [PALETTE EDIT].



3. Sélectionnez la Partie désirée via les touches [◄] ou [►].

Le n° de cette Partie et le nom du Patch qui lui est affecté s'affichent à l'écran.

* *Appuyez sur la touche [1-8/9-16] pour passer des Parties 1 à 8 à aux Parties 9 à 16 au menu Palette.*

4. Réglez la valeur du paramètre via la molette VALUE, les touches [INC]/[DEC] ou le pavé numérique.

* *En cas d'erreur ou si le résultat ne vous satisfait pas, appuyez sur la touche [UNDO/COMPARE]. Cela annule l'opération et rétablit la valeur précédemment en vigueur.*

5. Passez sur les autres paramètres que vous souhaitez éditer par le biais des touches [▲] ou [▼].

6. Répétez les étapes 3 à 5 pour toutes les Parties de la Performance.

7. Sortez du menu Palette en appuyant sur la touche [PALETTE EDIT] (son témoin s'éteint alors).

Édition du Patch affecté à une Partie

En mode Performance, certains réglages des Patches sont ignorés au profit de ceux de la Performance (réglages d'effets, par exemple). La procédure suivante vous explique comment éditer un Patch tout en écoutant comment il va se comporter dans la Performance.

1. Revenez à l'écran PERFORM PLAY.

2. Sélectionnez la Partie à laquelle le Patch désiré est affecté par le biais des touches [◄] ou [►].

3. Tenez enfoncée la touche [PERFORM], puis appuyez sur la touche [PATCH].

Les témoins des deux touches s'allument. Vous passez alors sur le menu PLAY du Patch affecté à la Partie sélectionnée.



4. Éditez à présent le Patch selon la procédure habituelle d'édition des Patches en mode Patch.

5. Une fois les réglages effectués, appuyez sur la touche [EXIT] pour passer sur le menu PLAY du Patch affecté à la Partie.

Une astérisque (*) s'affiche à gauche du nom de la banque du Patch. Cela indique que le Patch a été édité.

6. Revenez à l'écran PERFORM PLAY au moyen des touches [PERFORM] ou [EXIT].

* *Attention : Si vous passez sur un autre Patch de la banque alors qu'une astérisque (*) est affichée à l'écran, vous perdez tous les réglages effectués. Pour conserver vos modifications, vous devez les sauvegarder en mémoire utilisateur (p. 68).*

■ Édition d'un kit de batterie

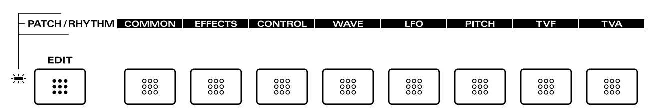
Vous avez la possibilité de changer l'instrument de percussion affecté à chaque touche. Comme un instrument de percussion n'est constitué que d'un seul Tone, vous n'avez pas accès au menu Palette.

1. Passez à l'écran RHYTHM PLAY via la touche [RHYTHM], puis sélectionnez le kit de batterie que vous souhaitez éditer (p. 55).

2. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume).

3. Sélectionnez le groupe de menus désiré au moyen des touches de fonctions.

Le témoin de la touche enfoncée se met à clignoter.



* *Comme les kits de batterie ne disposent par de LFO, vous n'avez pas accès au groupe de menus LFO.*

4. Sélectionnez la page d'écran désirée au moyen des touches [▲] ou [▼].

5. Si le paramètre sélectionné est réglable pour chaque touche, le nom de la touche en cours d'édition s'affiche à l'écran. Pour changer de touche, appuyez sur la touche désirée du clavier.



* *Si la touche [EDIT] est éteinte, vous pouvez aussi sélectionner la touche affichée à l'écran au moyen des touches TONE SELECT [1]–[4] (fonction annexe des touches de fonctions).*
  TONE SELECT [1] : abaisse la touche d'une octave
  TONE SELECT [2] : abaisse la touche d'un demi-ton
  TONE SELECT [3] : relève la touche d'un demi-ton
  TONE SELECT [4] : relève la touche d'une octave

6. Amenez le curseur sur le paramètre désiré via les touches [◄] ou [►].

7. Fixez la valeur désirée au moyen de la molette VALUE, des touches [INC]/[DEC] ou du pavé numérique.

* *En cas d'erreur ou si le résultat ne vous satisfait pas, appuyez sur la touche [UNDO/COMPARE]. Ceci annule l'opération et rétablit la valeur précédemment en vigueur.*

8. Pour passer sur un autre groupe de menus, appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume), puis servez-vous des touches de fonctions.

* *Vous pouvez aussi changer de groupe de menus en tenant enfoncée [SHIFT] et en utilisant les touches [◄] ou [►]. Ce système fonctionnant même lorsque [EDIT] est éteinte, il vous épargne le fait d'avoir à rallumer la touche EDIT à chaque fois.*

9. Répétez les étapes 3 à 8 pour toutes les touches désirées du kit de batterie.

10. Une fois les réglages effectués, revenez à l'écran RHYTHM PLAY en appuyant sur la touche [EXIT] ou [RHYTHM].

Une astérisque (*) s'affiche à gauche du nom de la banque du kit de batterie. Cela indique que le kit de batterie sélectionné a été modifié.

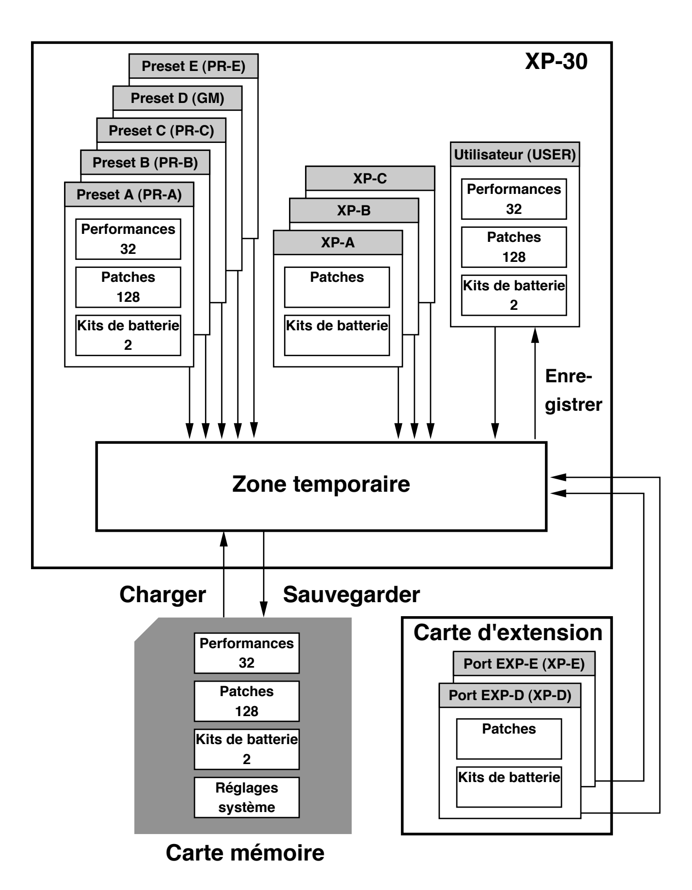
```
RHYTHM  *PR-A:002 PopDrumSet 2
PLAY        B 1(Hybrid Kick1)center=C 4
```

* *Attention : Si vous passez sur un autre kit de batterie de la banque alors qu'une astérisque (*) est affichée à l'écran, vous perdez tous les réglages effectués. Pour conserver vos modifications, vous devez les sauvegarder en mémoire utilisateur (p. 68).*

Sauvegarde des réglages

■ Mémoire et sauvegarde

La **Mémoire** est l'endroit où les réglages de Patches, de Performances, etc. sont sauvegardés. Il y a trois types de mémoires : la mémoire temporaire, la mémoire altérable et la mémoire inaltérable.



Mémoire temporaire

Zone temporaire

C'est dans cette zone que sont transférés les réglages de Performance, de Patch et de kit de batterie lorsque vous les sélectionnez (via les touches en façade, par exemple). Lorsque vous jouez sur le clavier ou depuis un séquenceur externe, ce sont les données placées dans la zone temporaire qui sont lues. Lorsque vous éditez une Performance, un Patch ou un kit de batterie, vous modifiez les réglages chargés dans la zone temporaire, et non pas ceux sauvegardés en mémoire.
Les réglages effectués dans la zone temporaire sont, comme le nom l'indique, temporaires et sont donc perdus si vous éteignez le XP-30 ou si vous sélectionnez un autre Patch, un autre kit de batterie ou une autre Performance. Pour conserver les modifications effectuées, vous devez les sauvegarder dans la mémoire altérable.

Mémoire altérable

Mémoire système

C'est dans la mémoire système que sont sauvegardés les réglages des paramètres systèmes qui affectent le XP-30 dans son ensemble. Tout réglage de ces paramètres est automatiquement sauvegardé en mémoire système. Cette mémoire est non-volatile (les réglages système sont donc conservés en mémoire après extinction de l'instrument).

Mémoire utilisateur

La mémoire utilisateur contient 128 Patches, 32 Performances et deux kits de batterie.

Carte mémoire (SmartMedia, en option)

Ce sont des cartes permettant d'y charger les réglages de la mémoire système et de la mémoire utilisateur interne. Vous pouvez vous servir des cartes mémoire lorsque vous n'avez plus de place en mémoire utilisateur ou pour échanger des données avec un autre XP-30.
Les cartes mémoires doivent être formatées avant de pouvoir être utilisées (p. 122).

* *Vous pouvez utiliser des cartes de type “S2M-5” ou “S4M-5”. Les cartes mémoire sont disponibles en option auprès de votre revendeur.*

Mémoire inaltérable

Mémoire Preset

Les données se trouvant en mémoire Preset (Patches : PR-A à C, E, GM, XP-A, C, Performances : PR-A, B, Kits de batterie : PR-A à C, E, GM, XP-A, C) sont inaltérables. Vous pouvez toutefois charger leurs réglages dans la zone temporaire pour ensuite les sauvegarder en mémoire utilisateur.

Cartes d'extension (cartes série SR-JV80, en option)

Le XP-30 est équipé de deux ports pour cartes d'extension (ports EXP-D et EXP-E). Ces cartes d’extension regroupent des formes d'onde ainsi que des Patches et des kits de batterie programmés à partir d'elles. Ces Patches et kits de batterie peuvent être chargés directement dans la zone temporaire pour être joués.

■ Sauvegarde d'un son en mémoire utilisateur

Toute édition faite en zone temporaire est donc «temporaire» et perdue en cas de changement de Patch, de Performance ou de kit de batterie ou encore de mise hors tension du XP-30. Pour conserver les réglages effectués, vous devez les sauvegarder en mémoire utilisateur.

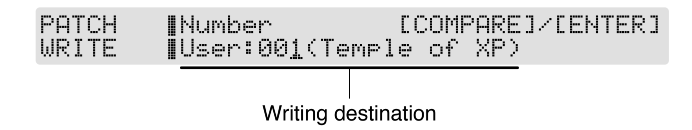
1. En mode Patch (pour sauvegarder un Patch), en mode Performance (pour sauvegarder une Performance) ou en mode Rhythm (pour sauvegarder un kit de batterie), appuyez sur la touche [UTIL/CARD].

Le XP-30 passe alors sur le menu UTIL 1.



2. Appuyez sur la touche [◄] ou [►] jusqu'à ce que le message “1: WRITE” clignote, puis appuyez sur la touche [ENTER].

Vous passez alors sur le menu WRITE.



3. Sélectionnez le Patch, la Performance ou le kit de batterie dans lequel vous souhaitez sauvegarder vos réglages au moyen de la molette VALUE, des touches [INC]/[DEC] ou du pavé numérique.

4. Appuyez sur la touche [ENTER].

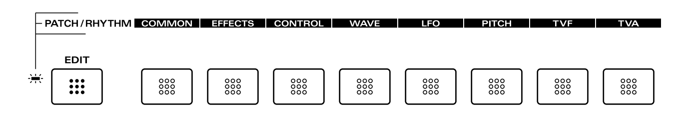
Si le paramètre Internal Write Protect (protection de la mémoire interne) est désactivé, les données sont sauvegardées dans le Patch, la Performance ou le kit de batterie de destination.

5. Si le paramètre Internal Write Protect (p. 121) est activé, c'est le message ci-dessous qui s'affiche à l'écran. Faites-le passez sur OFF pour le désactiver, puis appuyez sur la touche [ENTER]. La protection des données internes est alors désactivée et le XP-30 revient sur le menu à l'écran lors de l'étape 2. Appuyez de nouveau sur la touche [ENTER] pour sauvegarder les réglages.

```
WRITE   ▌     Internal Write Protect= ON
PROTECT ▌
```

* *Le paramètre Internal Write Protect est activé (ON) automatiquement à la mise sous tension du XP-30.*

Fonction des paramètres de Patch



■ Réglages communs à la totalité du Patch (COMMON)

Ce menu vous permet de donner un nom au Patch et de fixer son volume et son panoramique général.

PATCH NAME

Vous pouvez donner au Patch un nom de 12 caractères maximum.

* *Reportez-vous à la section **Dénomination des sons** (p. 46) pour de plus amples détails.*

PATCH CATEGORY

Category

Sélectionnez le type (catégorie) du Patch.

La fonction Patch Search reprend ce réglage. Celui-ci agit également sur le motif joué par la fonction Phrase Preview.

* *Reportez-vous page p. 49 pour de plus amples détails.*

PATCH CLOCK

Certains paramètres permettent de fixer une valeur temporelle sous forme de valeur de note déterminée par un tempo ou une source de tempo (paramètres Rate (PATCH/ LFO/ LFO1, 2), paramètre Time (PATCH/WAVE/TONE DELAY) et certains paramètres de la section d'effets EFX). Ce paramètre Patch Clock permet d'en fixer le tempo.

* *Ce réglage est ignoré lorsque le Patch est utilisé en mode Performance. C'est le réglage du menu PERFORM CLOCK (PERFORM/COMMON) qui est utilisé à la place.*

Source)

Sélectionnez la source d'horloge du Patch.

PATCH : Synchronisation au réglage Patch Tempo.
SYSTEM : Synchronisation à un séquenceur externe.

* *Les messages Patch Clock ne sont pas transmis à la prise MIDI OUT.*

Tempo

Réglez le tempo du Patch.

* *Lorsque le paramètre Source est réglé sur SYSTEM, le Patch se synchronise sur l'horloge système. Il est alors impossible de fixer une valeur de tempo. Le tempo système s'affiche entre parenthèses ().*

PATCH COMMON

Level

Règle le volume du Patch.

Pan
Règle la position du Patch dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et R64 à la position la plus à droite.

Analog Feel
Fixez la profondeur de modulation 1/f à appliquer au Patch.

> **Modulation 1/f**
> "1/f" est un ratio mathématique qui exprime le taux de "hasard prévisible" des sons naturels agréables à l'oreille humaine. Le XP-30 est capable de moduler la hauteur et le volume des sons par ce ratio afin de recréer la chaleur des synthétiseurs analogiques.

Octave
Fixez la transposition du Patch en octaves (sur une plage de -3 à +3 octaves) lorsque vous le jouez au clavier.

Stretch
Sélectionnez la courbe désirée. La courbe sélectionnée détermine la façon dont les notes d'un accord sonnent les unes par rapport aux autres. Le schéma ci-dessous montrent les courbes proposées. Dans ces courbes, l'axe horizontal représente l'échelle et l'axe vertical les différences de hauteur par rapport au tempérament égal. Avec la valeur OFF, les notes sont jouées au tempérament égal. Avec la valeur 3, le registres aigus et graves sont désaccordés au maximum.

Différence de hauteur par rapport au clavier tempéré
Valeur du paramètre
3
2
1
OFF
OFF
1
2
3
Notes graves
Notes aiguës

> **Accordage**
> On accorde les pianos acoustiques de sorte que les aigus aient du mordant et que les graves soient un peu plus plat qu'avec un tempérament égal obtenu par calcul mathématique (dans lequel chaque octave est précisément égale au double de la fréquence de l'octave inférieure) simplement parce que cela améliore le rendu sonore.

Priority
Fixez la priorité en cas de dépassement de la polyphonie de 64 voies simultanées.

LAST : Ce sont les dernières jouées qui sont prioritaires. Une 65ème voie viendra donc couper la première voie jouée.

LOUDEST : Ce sont les notes les plus fortes qui sont prioritaires. Une 65ème voie viendra couper la voie dont la vélocité est la plus faible.

VelRang
Permet d'activer ou non la fonction Velocity Range (voir ci-dessous). La plage de vélocité fixée au paramètre Velocity Range est reprise si le paramètre VelRange est activé (ON).

VELOCITY (Velocity Range)
Ces paramètres permettent de fixer la plage de vélocité dans laquelle peuvent être joués les Tones. Vous pouvez ainsi déclencher plusieurs Tones différents selon la vélocité de jeu.

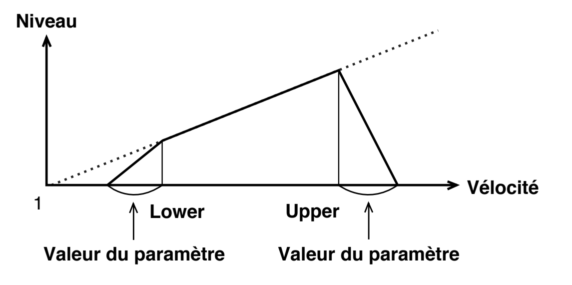
* *Pour que les réglages du paramètre Velocity Range soient pris en compte, il faut que le paramètre VelRang soit activé (ON).*

Lower
Fixez à ce paramètre le seuil de la plage de vélocité. Même si le réglage du paramètre Cross Fade entre aussi en jeu, les notes dotées d'une vélocité inférieure à cette valeur ne déclenchent pas le Tone ou vont produire un son extrêmement faible.

Upper
Fixez à ce paramètre le plafond de la plage de vélocité. Même si le réglage du paramètre Cross Fade entre en jeu, les notes dotées d'une vélocité supérieure à cette valeur ne déclenchent pas le Tone ou vont produire des sons extrêmement faibles.

* *Il n'est pas possible de régler le paramètre Lower sur une valeur supérieure à celle du paramètre Upper et vice versa. Si vous tentez l'opération, les deux valeurs changent en même temps.*

Cross Fade
Déterminez comment doit évoluer le volume du Tone lorsque la vélocité des notes jouées se trouve hors de la plage de vélocité délimitée. Plus la valeur est élevée, plus la variation de volume sera progressive. Si vous désirez que le Tone ne soit joué que dans la plage fixée, réglez ce paramètre sur 0.



KEY RANG (Key Range)

Ce paramètre permet de fixer la zone du clavier sur laquelle pourra être déclenché le Tone. Vous pouvez ainsi partager le clavier en sections, chacune jouant un Tone différent.

Lower

Sélectionnez la note la plus grave de la zone.

Upper

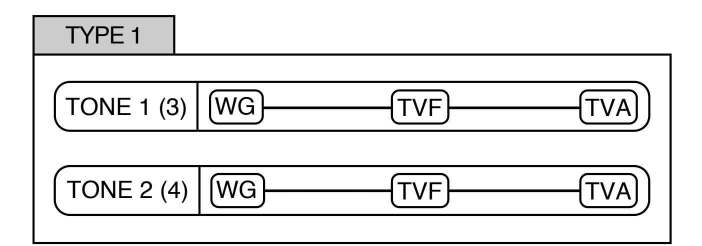
Sélectionnez la note la plus aiguë de la zone.

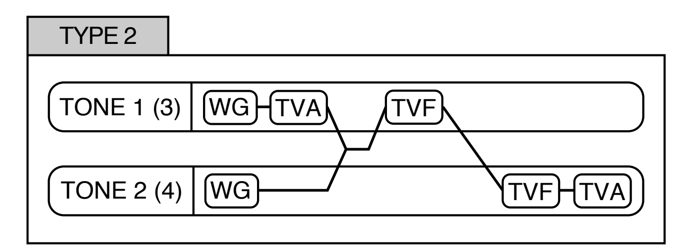
* *Il n'est pas possible de régler le paramètre Lower sur une valeur supérieure à celle du paramètre Upper et vice versa. Si vous tentez l'opération, les deux valeurs changent en même temps.*
* *Si vous avez utilisé le paramètre Octave Shift (System) ou Transpose (SYSTEM/CONTROL/KEYBOARD) pour transposer la hauteur du clavier du XP-30, cela va également décaler la zone délimitée au paramètre Key Range.*

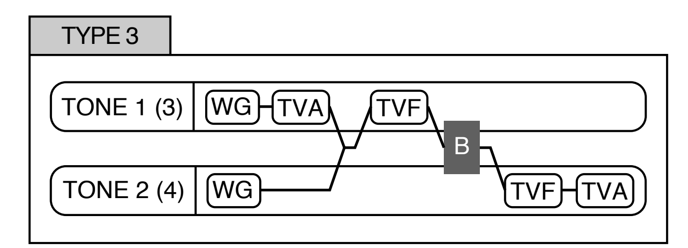
STRUCT (Structure)

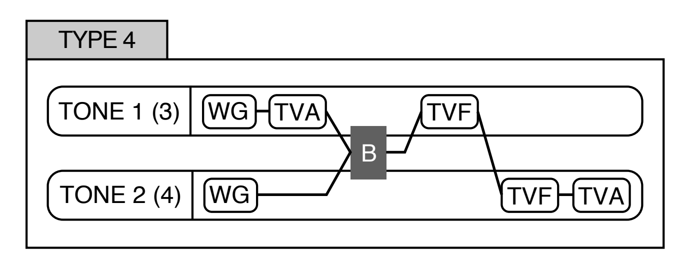
Type

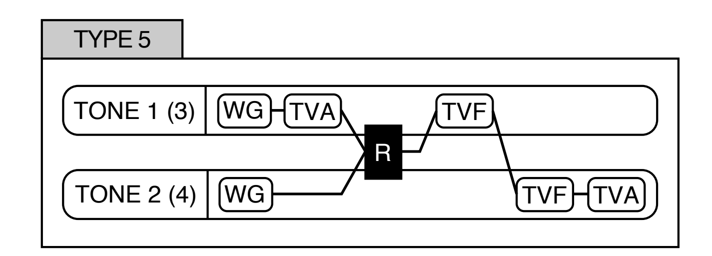
Le paramètre Structure détermine la façon dont sont liés les Tones 1 et 2 (et 3 et 4) entre eux.

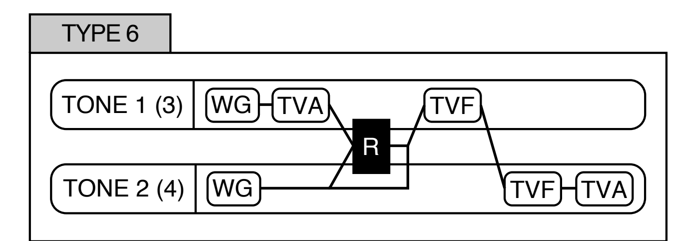


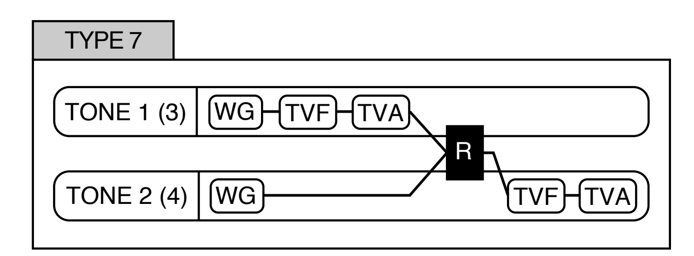


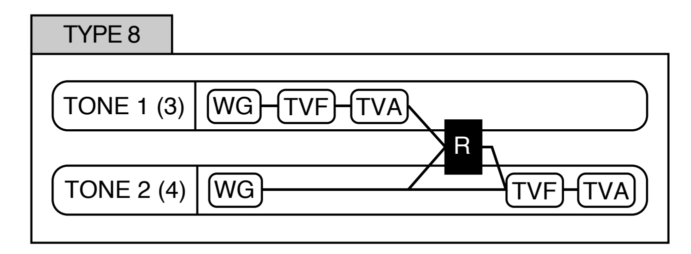


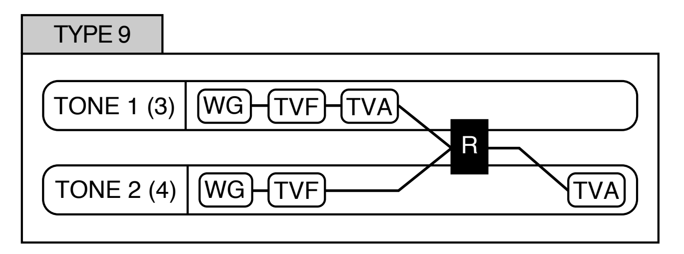


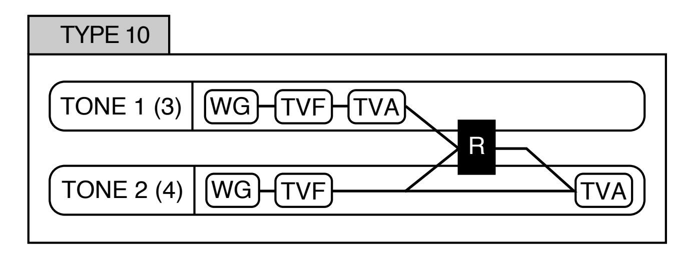












La structure sélectionnée s'affiche à l'écran. Voici la signification des symboles suivants.
W1 (WG1), W2 (WG2), F1 (TVF1), F2 (TVF2), A1 (TVA1), A2 (TVA2), B (booster), R (modulateur en anneaux)

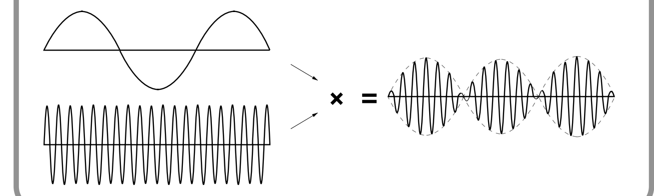
* *Le fait de sélectionner un Tone depuis le menu Structure sélectionne également le Tone avec lequel il est couplé.*
* *Avec les Structures 2 à 10, si vous désactivez l'un des Tones, l'autre va être connecté dans l'ordre simple WG/TVF/TVA.*

Booster

Si vous avez réglé le paramètre sur Type 3 ou 4, vous pouvez sélectionner le mode de fonctionnement du Booster. Le Booster amplifie le signal d'entrée pour le faire saturer. Le résultat créé ressemble à une distorsion de guitare électrique.

Modulateur en anneaux

Le Modulateur en anneaux multiplie l'un des Tones par l'autre, créant ainsi une nouvelle sonorité dotée d'harmoniques présentes jusqu'alors dans aucun des deux Tones de départ. Comme la différence de hauteur des deux Tones modifie le contenu harmonique, le son créé est souvent de type métallique et non mélodique. Le modulateur en anneaux convient particulièrement à la réalisation de sons de cloches et autres sonorités métalliques.



■ Réglages des effets du Patch (EFFECTS)

C'est à ce menu que se règlent les paramètre d'effets (sections EFX/Chorus/Reverb) du Patch.

* *Si un "x" s'affiche à la droite du nom d'un menu, cela indique que la section d'effets correspondante est désactivée. Activez-la avant de procéder aux réglages (p. 62).*

OUTPUT

Ce menu vous permet de déterminer l'affectation de chaque Tone vers les sections d'effets.

* *Si vous avez réglé le paramètre Type (PATCH/COMMON/STRUCT) sur la valeur 2 à 10, les réglages d'affectation des Tones 1 (3) et 2 (4) sont calés sur ceux du Tone 2 (4), ce qui signifie que le réglage du Tone 1 (3) est ignoré.*

Output Assign

Ce paramètre permet de sélectionner les Tones à diriger dans la section EFX et de régler le volume de chaque Tone.

MIX : Le Tone est dirigé vers la sortie sans passer par la section d'effets EFX.

EFX : Le Tone est dirigé en sortie en passant par la section d'effets EFX.

* *Si vous sélectionnez la valeur MIX, les réglages du menu PATCH EFX OUT (PATCH/EFFECTS) sont ignorés.*

Chorus

Permet de fixer le niveau de Chorus de chaque Tone.

Reverb

Permet de régler le niveau de réverbération de chaque Tone.

PATCH EFX TYPE

Sélectionnez l'effet désiré de la section EFX.

Type

Sélectionnez le type de multi-effet désiré. Voir **"Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)"** (p. 89) pour de plus amples détails.

PATCH EFX PRM

Ce menu regroupe les différents paramètres du type d'effet EFX sélectionné. Voir **"Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)"** (p. 89) pour de plus amples détails.

PATCH EFX OUT

Ce menu vous propose de nombreux paramètre portant sur le réglage de la sortie du Tone que vous avez choisi de faire passer dans la section EFX au paramètre Output Assign.

* *Les réglages de ce paramètre ne sont pas pris en compte si vous avez réglé le paramètre Output Assign sur MIX.*

Mix Out

Règle le volume du son d'origine et du son de l'effet.

Chorus

Permet de régler le niveau de Chorus à appliquer au son dirigé dans la section EFX.

Reverb

Permet de régler le niveau de réverbération à appliquer au son dirigé dans la section EFX.

PATCH EFX CTRL

Ce menu permet d'affecter un contrôleur à un paramètre de la section EFX afin de pouvoir faire évoluer l'effet en temps réel. Les paramètres d'effets proposés disponibles dépendent du type d'effet sélectionné. Voir **“Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)”** (p. 89) pour plus de détails. La ligne supérieure de l'écran vous indique les paramètres auxquels il est possible d'affecter un contrôleur. Vous pouvez, pour chaque paramètre d'effet, sélectionner une source de contrôle (contrôleur) et un taux d'action.

EFX Control Source 1, 2

C'est à ce paramètre que se sélectionne le contrôleur MIDI chargé de piloter le paramètre d'effet. Pour utiliser un contrôleur qui s'appliquera à tous les Patches ou un contrôleur non présent dans la liste ci-dessous, optez pour les réglages SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2, puis sélectionnez le contrôleur désiré au paramètre Control 1/2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN).

OFF: contrôleur non utilisé
SYS-CTRL1 : Contrôleur système (contrôleur 1)
SYS-CTRL2 : Contrôleur système (contrôleur 2)
MODULATION : Modulation (contrôleur MIDI n°1)
BREATH : Souffle (contrôleur MIDI n°2)
FOOT : Commut. au pied (contrôleur MIDI n°4)
VOLUME : Volume (contrôleur MIDI n°7)
PAN : Panoramique (contrôleur MIDI n°10)
EXPRESSION : Expression (contrôleur MIDI n°11)
BENDER : Pitch Bend
AFTERTOUCH : Aftertouch

EFX Control Depth 1, 2

Ce paramètre permet de fixer le taux d'action des contrôleurs sur le paramètre. Plus la valeur est élevée, plus la plage de variation est étendue. Les valeurs négatives (-) inversent le sens de variation.

PATCH CHORUS

Ce menu regroupe les paramètre de réglage de l'effet de Chorus du Patch.

Rate

Permet de régler la fréquence de modulation du Chorus.

Depth

Permet de régler la profondeur de modulation du Chorus.

Delay

Permet de fixer la durée que met le Chorus à se déclencher après apparition du son d'origine. Plus la valeur est élevée, plus le son est ample et spacieux.

Fbk

Fixe la quantité du signal en sortie de l'effet de Chorus à réinjecter à l'entrée de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est intense.

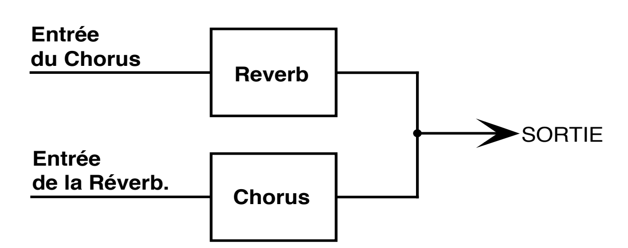
Level

Fixe le volume de l'effet de Chorus.

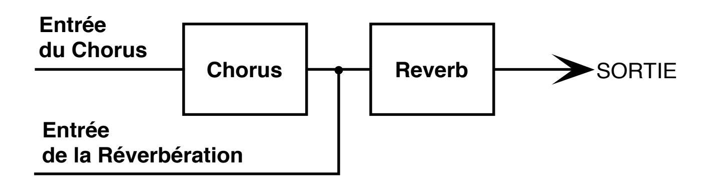
Out

Permet de sélectionner la façon dont son reliées les sections d'effets Chorus et Reverb.

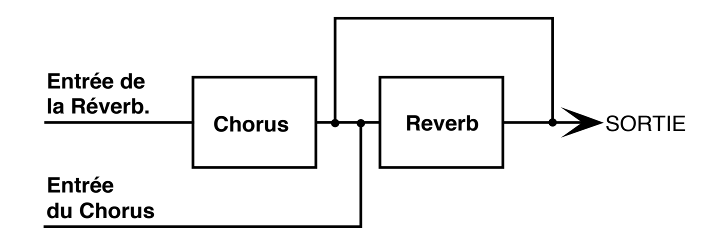
MIX : Mixage du son de Chorus et du son de Réverbération.



REV : Envoi du son de chorus dans la réverbération.



M+R : Mixage du son de chorus dirigé dans la réverbération et du son de chorus non dirigé dans la réverbération.



PATCH REVERB

Ce menu regroupe les paramètres de réglage de l'effet de réverbération du Patch.

Type

Sélectionnez le type d'effet de réverbération désiré.

ROOM1 : réverbération dense avec déclin court.
ROOM2 : réverbération légère avec déclin court
STAGE1 : réverbération avec long temps de déclin
STAGE2 : réverbération riche en premières réflexions
HALL1 : réverbération claire
HALL2 : réverbération très riche
DELAY : délai (effet d'échos) traditionnel
PAN-DLY : délai dont les échos se déplacent entre la droite et la gauche.

Time

Permet de régler le temps de réverbération. Si vous avez sélectionné l'effet DALY ou PAN-DLAY, ce paramètre fixe la durée que va mettre le premier écho à se déclencher après apparition du signal d'origine.

Fbk

Permet de fixer la quantité du signal traité par le délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus le nombre d'échos est grand.

* *Ce paramètre est sans effet si vous avez sélectionné l'un des effets de réverbération (ROOM1 à HALL2).*

HF Damp

Ce paramètre permet de fixer la fréquence au-dessus de laquelle les fréquences aiguës de la réverbération seront atténuées. Plus cette fréquence est basse, plus la réverbération est douce. Pour ne pas atténuer les aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Level

Permet de fixer le volume de la réverbération (ou du délai).

■ Pilotage des sons via les contrôleurs (CONTROL)

Les paramètres de ce menu vous permettent de déterminer l'action des contrôleurs sur le XP-30.

KEY MODE & BENDER

Assign

Ce paramètre détermine la façon dont seront jouées les notes. Lorsque vous jouez un Patch d'instrument solo (comme la flûte ou le saxophone), il est plus pratique de passer en mode SOLO.

POLY : Plusieurs notes peuvent être jouées en même temps ;
SOLO : Une seule note peut être jouée à la fois.

Legato

Activez (ON) ce paramètre lorsque vous utilisez la fonction Solo Legato. Sinon, désactivez-le (OFF). La fonction Solo Legato ne fonctionne que lorsque le paramètre Assign est réglé sur SOLO. Lorsque la fonction Solo Legato est active, toute pression sur une touche lorsqu'une autre est déjà enfoncée provoque une variation de hauteur jusqu'à la hauteur de la 2ème note. Ceci permet de recréer des techniques de jeu de guitare de type Hammer on et Pull off.

Bend Range

Délimitez à ce paramètre la plage de variation de hauteur du levier de Pitch Bend. La valeur de gauche fixe la variation de hauteur provoquée lorsque le levier est ramené à fond à gauche. La valeur de droite fixe la variation de hauteur provoquée lorsque le levier est déplacé à fond à droite. Vous pouvez régler la valeur de gauche sur une plage de -48 à 0 (-4 à 0 octave) et la valeur de droite sur une plage de 0 à +12 (0 à 1 oct.).

PORTAMENTO

Le Portamento correspond à une variation progressive de la hauteur entre deux notes. Lorsque le paramètre Assign est réglé sur SOLO, le Portamento permet de reproduire des techniques de jeu comme les glissandos d'un violoniste.

Sw

Réglez ce paramètre sur ON pour activer le Portamento.

Time

Détermine le durée que met le XP-30 pour passer de la hauteur d'origine à la hauteur de destination.

Mode

Sélectionnez le mode d'utilisation du Portamento.

NORMAL : Le portamento reste toujours actif.
LEGATO : Le portamento ne porte que sur les notes jouées légato (c'est-à-dire si vous appuyez sur une note avant d'avoir relâché la note précédente).

Type

Permet de sélectionner le mode d'action du portamento.

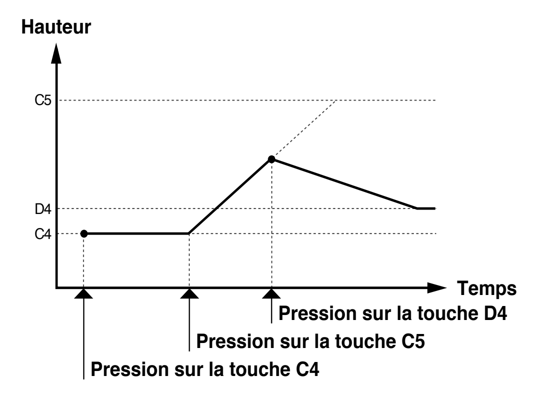
RATE : La vitesse du portamento dépend de la distance entre les deux notes.
TIME : la vitesse du Portamento reste toujours la même,

quelle que soit la distance entre les notes jouées.

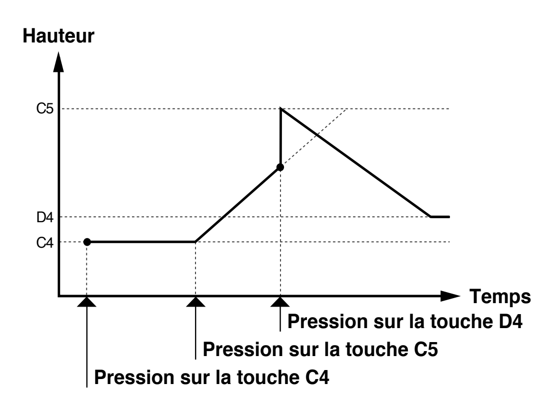
Start

Le Portamento se redéclenche dès pression sur une autre touche. Ce paramètre vous permet de définir comment doit se redéclencher le Portamento.

PITCH : Le Portamento se redéclenche dès pression sur une nouvelle touche.



NOTE : Le Portamento se redéclenche à partir de la destination de la variation de hauteur en cours.



RxSWITCH

Les paramètres de ce menu permettent d'activer la prise en compte des messages MIDI de Volume, de Panoramique et de Pitch Bend pour chacun des Tones.

* *En général, les messages de Volume, de Panoramique et de Pitch Bend servent à piloter respectivement le volume, la position stéréo et la variation de hauteur du son. Le XP-30 vous permet d'utiliser ces contrôleurs MIDI pour piloter d'autres paramètres préalablement choisis. Donc, si vous désirez utiliser l'un des contrôleurs MIDI sus-cités pour piloter un paramètre dont il n'est pas le contrôleur standard, il est préférable de désactiver la prise en compte des messages MIDI standards correspondants. Dans le cas contraire, ce contrôleur MIDI va agir sur le paramètre sélectionné et sur son paramètre standard.*

Volume

Activez-le (ON) pour que les messages de Volume soient pris en compte. Désactivez-le (OFF) pour qu'ils soient ignorés.

Pan

Fixez le mode de réception des messages de panoramique.

OFF : Messages non pris en compte.

CONT : Tout message de panoramique reçu modifie immédiatement la position du son.

KEY-ON : La position du son dans l'espace stéréo n'évolue qu'à la réception de la note suivante. Si un message de Pan est reçu alors qu'un note est en cours de jeu, la position du son ne change qu'à la note suivante (la position de la note en cours ne change pas).

Pitch Bend

Réglez ce paramètre sur ON pour que les messages de Pitch Bend soient pris en compte. Réglez-le sur OFF pour qu'ils soient ignorés.

DAMPER

Déterminez le mode de réception des messages Hold (pédale de Sustain) pour chaque Tone.

Hold-1 RxSwitch

Activez (ON) ce paramètre pour que les messages Hold 1 soient pris en compte. Réglez-le sur OFF pour qu'ils soient ignorés.

Redamper

En cas de réception d'un message Hold 1 entre un message de Note Off (lorsque vous relâchez la touche) et un message de Note On (lorsque vous appuyez sur la touche), le son en cours de jeu est maintenu si le paramètre Redamper est activé (ON). Pour utiliser cette fonction, il faut également activer le paramètre Hold 1 RxSwitch.

PEAK & HOLD

Les messages Hold (Hold 1, Hold 2, Sostenuto, Soft) permettent de maintenir (Sustain) le son. Le XP-30 vous permet d'employer les messages Hold pour maintenir la valeur de certains paramètres.

* *Pour pouvoir utiliser cette fonction, vous devez également activer le paramètre Hold 1 RxSwitch du Patch (menu précédent).*

* *Si vous réglez les paramètres ci-après sur HOLD, n'oubliez pas de régler également le paramètre Hold (SYSTEM/CONTROL/ CONTROL SOURCE) sur le type de message à contrôler.*

* *Si vous réglez les paramètres ci-après sur PEAK, n'oubliez pas de régler également le paramètre Peak (SYSTEM/CONTROL/ CONTROL SOURCE) sur le type de message Hold à contrôler.*

EfxCtrl

Choisissez à ce paramètre la façon dont les messages Hold doivent agir sur les paramètres sélectionnés au menu PATCH EFX CTRL (PATCH/EFFECTS).

OFF : La valeur des paramètres n'est pas maintenue même en cas de réception de messages Hold.

HOLD : La valeur des paramètres est maintenue en cas de réception de messages Hold.

PEAK : La valeur des paramètres est maintenue en cas de réception de messages Hold. Toutefois, en cas de réception d'une valeur supérieure à celle en cours de maintien, c'est cette nouvelle valeur qui est maintenue.

Ctrl 1

Choisissez la façon dont les messages Hold doivent agir sur les paramètres pilotés par la source de commande n°1 (Modulation : contrôleur MIDI n°1). Ces réglages sont identiques à ceux du menu EFX Control.

Ctrl 2)

Choisissez la façon dont les messages Hold doivent agir sur les paramètres pilotés par la source de commande n°2. Ces réglages sont identiques à ceux du menu EFX Control.

Ctrl 3

Choisissez la façon dont les messages Hold doivent agir sur les paramètres pilotés par la source de commande n°3. Ces réglages sont identiques à ceux du menus EFX Control.

CONTROL SOURCE

Sélectionnez à ce menu les sources de commande, c'est à dire les contrôleurs chargés de piloter l'un des paramètres des Tones. Vous disposez pour chaque Patch de 3 sources de commande, la source de commande n°1 étant en permanence attribuée à la Modulation (contrôleur MIDI n°1).

Control 2 (source de commande 2)

Affectez l'un des contrôleurs ci-dessous à la source de commande n°2. Pour utiliser un contrôleur commun à tous les Patches ou si le contrôleur désiré ne fait pas partie de la liste ci-dessous, sélectionnez SYS-CTRL 1 ou SYS-CTRL 2, puis affectez au paramètre Control 1/2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN) le contrôleur désiré.

OFF : aucun contrôleur n'est utilisé
SYS-CTRL1 : Contrôleur système (source n°1)
SYS-CTRL2 : Contrôleur système (source n°2)
MODULATION : Modulation (contrôleur MIDI n°1)
BREATH : Souffle (contrôleur MIDI n°2)
FOOT : Commut. au pied (contrôleur MIDI n°4)
VOLUME : Volume (contrôleur MIDI n°7)
PAN : Panoramique (contrôleur MIDI n°10)
EXPRESSION : Expression (contrôleur MIDI n°11)
BENDER : Pitch Bend
AFTERTOUCH : Aftertouch
LFO1 : Fréquence du LFO1
LFO2 : Fréquence du LFO2
VELOCITY : Vélocité
KEYFOLLOW : Suivi du clavier (réglez la valeur du paramètre selon la position sur le clavier, par rapport à la valeur standard (0) au niveau du C4)
PLAYMATE : La valeur du paramètre dépend de la durée d'enfoncement de la touche.

Control 3 (source de commande n°3)

Affectez l'un des contrôleurs de la liste ci-dessus à la source de commande n°3.

CONTROL 1–3

Sélectionnez les paramètres à piloter par les sources de commandes 1, 2 et 3 et le taux d'action des sources de commande sur chacun d'eux. Le contrôleur affecté à la source de commande au menu précédent s'affiche à l'écran.

* *Vous pouvez, depuis l'écran PATCH PLAY, passer directement sur le menu CONTROL1 en tenant enfoncée la touche [SHIFT], puis en appuyant sur la touche [CONTROLLER].*

Destination 1–4

Sélectionnez les paramètres que vous souhaitez piloter par les sources de commande. Vous pouvez affecter jusqu'à 4 paramètres par contrôleur (tous pilotables simultanément).

OFF : pas de contrôle
PCH : Hauteur du Générateur d'onde (WG)
CUT : Fréquence de coupure du TVF
RES : Résonance du TVF
LEV : Niveau du TVA
PAN : Panoramique du TVA
MIX : Niveau de sortie du Tone
CHO : Niveau de chorus du Tone
REV : Niveau de réverbération du Tone
PL1 : Profondeur du LFO1 de la Hauteur du Gén. d'ondes
PL2 : Profondeur du LFO2 de la Hauteur du Gén. d'ondes
FL1 : Profondeur du LFO1 de la Fréq. de coupure du TVF
FL2 : Profondeur du LFO2 de la Fréq. de coupure du TVF
AL1 : Profondeur du LFO1 du Niveau du TVA
AL2 : Profondeur du LFO2 du Niveau du TVA
pL1 : Profondeur du LFO1 du Panoramique du TVA
pL2 : Profondeur du LFO2 du Panoramique du TVA
L1R : Fréquence du LFO1
L2R : Fréquence du LFO2

Depth 1–4

Fixez à ces paramètres le taux d'action des contrôleurs sur les paramètres. Plus la valeur est élevée, plus la plage de variation est étendue. Les valeurs négatives (+) inversent le sens d'action. Pour la fréquence des LFO, des valeurs négatives (-) allongent la période (ralentissement de la modulation) alors que des valeurs positives (+) la raccourcissent (accélération de la modulation).

■ Édition d'une forme d'onde (WAVE)

Les paramètres de ce menu portent sur les formes d'onde (Wave) et les Tones.

WAVE

Group

Sélectionnez le groupe des formes d'ondes désiré.

INT-A, B : Formes d'onde internes A, B

EXP-A–E: WCartes d'extension A à E

* *Vous ne pouvez sélectionner un groupe d'une carte d'extension que si celle-ci est installée dans le XP-30.*

Number (n° de la forme d'onde)

Sélectionnez le n° de l'onde. Son nom s'affiche entre parenthèses.

Gain (gain de la forme d'onde)

Réglez le gain (volume) de la forme d'onde sur une plage de -6 à +12 dB par pas de 6 dB. Une augmentation de 6 dB double le gain. Si vous vous servez du Booster pour faire saturer le son, pensez à régler le Gain au maximum.

Switch (activation/désactivation du Tone)

Activez (ON) les Tones que vous souhaitez utiliser et désactivez (OFF) tous ceux qui ne sont pas indispensables afin de ne pas gaspiller inutilement des voies de polyphonie.

* *C'est ce paramètre que vous réglez lorsque vous activez et désactivez les Tones via les touches TONE SWITCH [1]–[4].*

FXM

La fonction FXM ajoute de nouvelles harmoniques au son par le biais de la modulation de fréquence. Elle peut être utilisée comme simple modulateur en anneaux afin de conférer une couleur métallique au son.

Switch

Réglez ce paramètre sur ON pour activer la fonction FMX.

Color

Sélectionnez le mode d'utilisation de la modulation de fréquence par la fonction FMX parmi les quatre proposées.

Depth

Fixez la profondeur de la mod. de fréq. créée par la FXM.

TONE DELAY

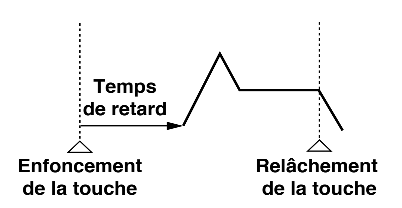
Réglez à ce paramètre la durée que met le Tone à se déclencher après pression ou relâchement de la touche. Comme ce paramètre est réglable séparément pour chaque Tone, vous pouvez créer des effets spéciaux grâce à une seule touche (apparition successive des différents sons).

* *Si vous ne souhaitez pas vous servir de la fonction Tone Delay, réglez le paramètre Mode sur NORMAL et Delay Time sur 0.*

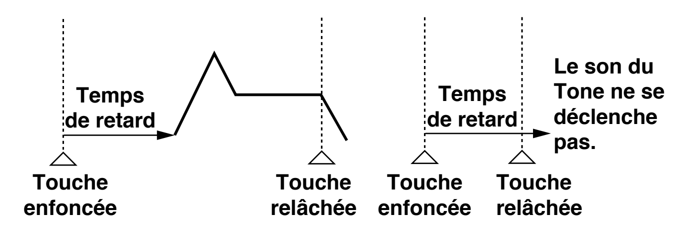
Mode

Sélectionnez le mode de déclenchement du Tone.

NORMAL : Le Tone se déclenche une fois le temps de retard fixé au paramètre Time écoulé.



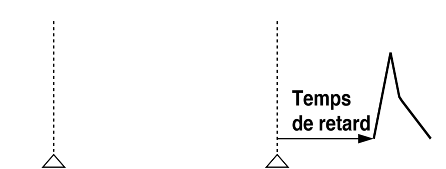
HOLD : Si la durée d'enfoncement de la touche est supérieure au temps de retard fixé (Time), le Tone se déclenche une fois le temps de retard écoulé. Dans le cas contraire, le Tone ne se déclenche pas.



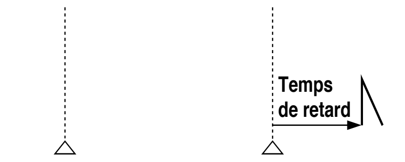
PLAYMATE : Si au minimum 2 secondes s'écoulent avant que la touche suivante ne soit enfoncée, le Tone se déclenche une fois le temps de retard écoulé. Si cet intervalle est inférieur à 2 secondes, il devient le temps de retard (Time) au bout duquel le Tone se déclenche.

CLOCK-SYNC : Synchronisez le temps de retard au tempo du Patch (Patch Tempo (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK)), de la Performance (Performance Tempo (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK)) ou à l'horloge système du XP-30. Pour obtenir un tempo fixe en mode Patch (paramètre Tempo), réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) sur PATCH, puis fixez le tempo désiré.
Pour reprendre l'horloge système en mode Patch, réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) sur SYSTEM.
Pour utiliser un tempo fixe en mode Performance (paramètre Tempo), réglez le paramètre Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) sur PERFORM, puis fixez le tempo désiré.
Pour reprendre l'horloge système en mode Performance, réglez le paramètre Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) sur SYSTEM.

KEY-OFF-N : Le Tone ne se déclenche pas tant que la touche reste enfoncée. Il se déclenche lors du relâchement de la touche si le temps de retard est écoulé.



KEY-OFF-D : Le Tone ne se déclenche pas tant que la touche reste enfoncée. Il se déclenche lors du relâchement de la touche si le temps de retard est écoulé. Toutefois, avec ce réglage, l'enveloppe du TVA du Tone se déclenche pour sa part dès l'enfoncement de la touche. Par conséquent, vous n'entendrez généralement que la portion de déclin du Tone.



* *Lorsque la forme d'onde sélectionnée est un son à déclin (autrement dit, un son dont le volume baisse naturellement même si vous laissez la touche enfoncée), le XP-30 risque de ne produire aucun son si vous réglez le paramètre Mode sur KEY-OFF-N ou KEY-OFF-D.*

TEMPO-SYNC : Si vous sélectionnez une forme d'onde dont le tempo (BPM) s'affiche à l'écran, le Tone va se synchroniser à l'horloge système, quelle que soit la touche enfoncée. Ce système est très pratique pour jouer des boucles car celles-ci viennent alors se synchroniser sur le tempo du morceau (p. 130).
Pour passer sur l'horloge système depuis le mode Patch, réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) sur SYSTEM.
Pour passer sur l'horloge système depuis le mode Performance, réglez le paramètre Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) sur SYSTEM.

* *Si vous optez pour le réglage TEMPO-SYNC, les réglages des paramètres Pitch et FXM sont ignorés.*

* *Si vous optez pour le réglage TEMPO-SYNC, n'oubliez pas de régler aussi le paramètre Time sur 0. Sinon, toute autre valeur activerait le temps de retard.*

Time (temps de retard du Tone)

Fixez à ce paramètre la durée que doit mettre le Tone à se déclencher après enfoncement de la touche.
Si vous avez réglé le paramètre Mode sur le réglage PLAYMATE, une valeur de 64 indique que le temps de retard est fixé à intervalle entre la Note On précédente et la Note On en cours. Une valeur de 127 double le temps de retard correspondant à celui de la valeur 64. Une valeur de 32 diminue de moitié le temps de retard correspondant à la valeur 64.
Si le paramètre Tone Delay Mode est réglé sur CLOCK-SYNC, le réglage s'effectue en noires et la valeur de la note correspondante s'affiche à l'écran sous forme de symbole. Ce système vous permet de fixer le temps de retard en valeurs de note par rapport au tempo de synchronisation.

* *Si vous avez réglé le paramètre Type (PATCH/COMMON/STRUCT) sur la valeur 2 à 10, les réglages d'affectation des Tones 1 (3) et 2 (4) sont calés sur ceux du Tone 2 (4), ce qui signifie que le réglage du Tone 1 (3) est ignoré.*

■ Modulation des sons (LFO)

Le LFO (oscillateur à basse fréquence) applique une variation cyclique sur le son. Chaque Tone dispose de deux LFO pouvant moduler la hauteur de la forme d'onde, la fréquence de coupure du filtre TVF, le niveau de l'amplificateur TVA ou le panoramique du TVA.

Utilisation du LFO

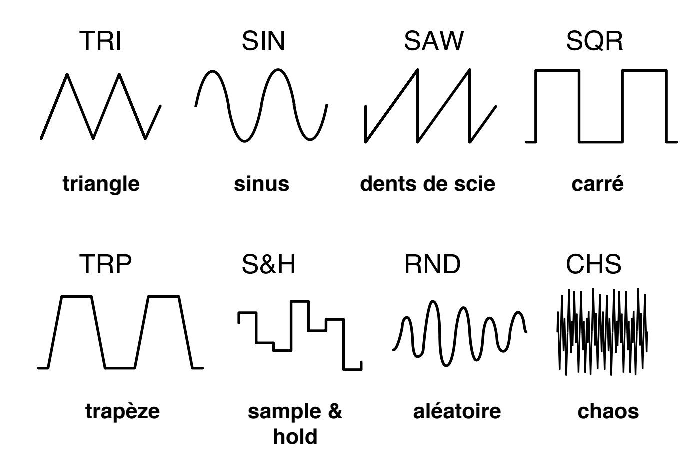
Le fait de moduler la hauteur par le LFO crée du vibrato. Le fait de moduler la fréquence de coupure du filtre TVF crée un effet de wah. Le fait de moduler le niveau du TVA crée un trémolo. Le fait de moduler le panoramique du TVA déplace le son dans l'espace stéréo. Selon les réglages, il est possible de passer d'un Tone à l'autre par le LFO. Pour ce faire, affectez le même LFO aux deux Tones, mais inversez la polarité (+/-) de la valeur du paramètre LFO Depth pour le niveau du TVA.

LFO1/LFO2

Les LFO 1 et 2 disposent des mêmes paramètres décrits ci-dessous.

Form (forme de l'onde du LFO)

Sélectionnez la forme de l'onde du LFO.



Key Sync (synchronisation du LFO)

Réglez ce paramètre sur ON pour que la modulation du LFO se déclenche dès pression sur une touche.

Rate (Fréquence du LFO)

Fixez la fréquence de modulation du LFO.

* *Si vous avez réglé le paramètre ExtSync sur CLOCK, les réglages proposés pour ce paramètre sont des multiples d'une noire (le symbole correspondant s'affiche à l'écran). Vous pouvez ainsi synchroniser le LFO sur une valeur de note .*

* *La forme d'onde Chaos ne dispose pas de longueur d'onde. Si vous sélectionnez la forme d'onde Chaos, le paramètre Rate est sans effet.*

ExtSync (synchronisation externe du LFO)

Sélectionnez le mode de synchronisation du LFO.

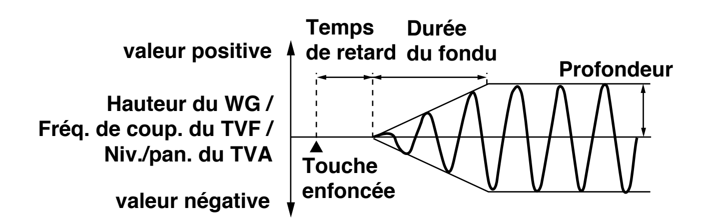
OFF : Pas de synchronisation.

CLOCK : Synchronise le LFO sur le Tempo du Patch, le Tempo de la Performance ou l'horloge système du XP-30.
Pour utiliser un tempo (horloge) fixe en mode Patch (paramètre Tempo), réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) sur PATCH, puis fixez le tempo désiré.
Pour reprendre l'horloge système en mode Patch, réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) sur SYSTEM.
Pour utiliser un tempo fixe en mode Performance, (paramètre Tempo), réglez le paramètre Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) sur PERFORM, puis fixez le tempo désiré.
Pour reprendre l'horloge système en mode Performance, réglez le paramètre Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) sur SYSTEM.

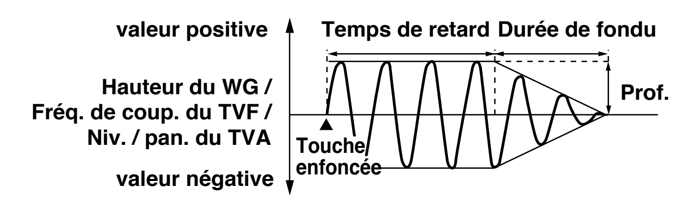
Mode (LFO Fade Mode)

Sélectionnez le mode d'application du LFO.

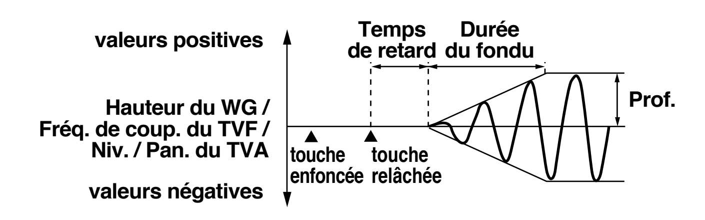
ON-IN : Le LFO se déclenche progressivement après l'enfoncement de la touche.



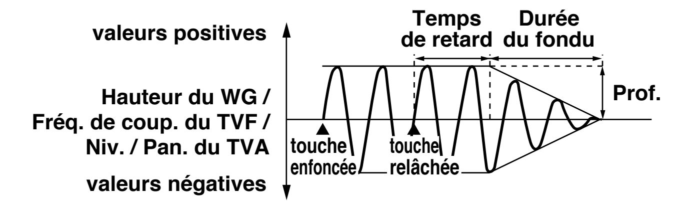
ON-OUT : Le LFO se déclenche immédiatement à l'enfoncement de la touche, puis décroît progressivement.



OFF-IN : Le LFO se déclenche progressivement au relâchement de la touche.



OFF-OUT : Le LFO se déclenche dès l'enfoncement de la touche, puis décroît progressivement lorsque vous relâchez la touche.



Delay (temps de retard du LFO)

Fixez la durée que doit mettre le LFO à se déclencher après l'enfoncement (ou le relâchement) de la touche (voir schémas ci-dessous).

Fade

Fixez à ce paramètre la durée que doit mettre le LFO 1 à atteindre le dégré de modulation maximum une fois que la note a été enfoncée (voir schémas ci-dessus).

Offset (LFO Offset)

Réglez la valeur de base de la forme d'onde du LFO vers le haut ou vers le bas.

LFO DEPTH 1/2 (profondeur du LFO)

Réglez à ces paramètres le degré d'action du LFO sur chaque paramètre. Chaque paramètre offre deux champs de réglage (LFO1 pour celui de gauche et LFO2 pour celui de droite).

Pitch (Hauteur)

Fixez le degré d'action du LFO sur la hauteur de la forme d'onde WG.

TVF (filtre TVF)

Fixez le degré d'action du LFO sur la fréquence de coupure du filtre TVF.

TVA (niveau de l'amplificateur TVA)

Fixez le degré d'action du LFO sur le niveau de l'amplificateur TVA.

Pan (panoramique de l'amplificateur TVA)

Fixez le degré d'action du LFO sur le panoramique de l'amplificateur TVA.

■ Réglage de la hauteur (PITCH)

Les paramètres de ce menu agissent sur la hauteur de la forme d'onde WG de chaque Tone.

PITCH

Fixez la hauteur de base de chaque Tone.

Coarse (accord grossier)

Réglez la hauteur par pas de demi-tons (sur -4 à +4 octaves).

Fine (accord fin)

Réglez la hauteur par pas de centièmes (sur -50 à +50 cent.).

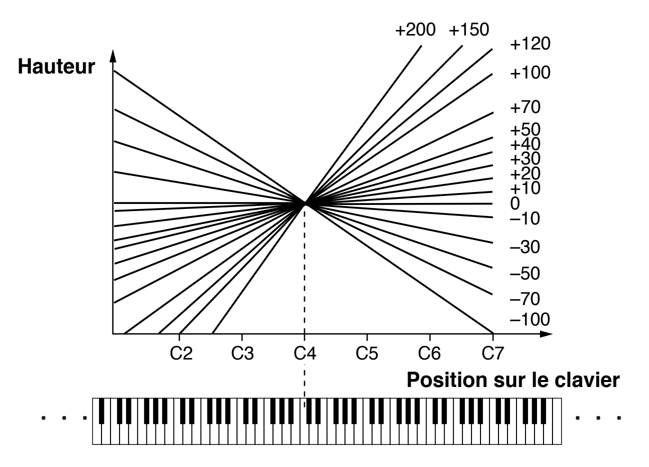
* *Un centième est égal à 1/100ème de demi-ton.*

Random (mod. aléatoire de la hauteur)

Ce paramètre vous permet de fixer la valeur de modulation aléatoire de la hauteur à chaque pression sur une touche. Si vous ne souhaitez pas de modification aléatoire de la hauteur, indiquez la valeur 0. La valeur de réglage de ce paramètre est le centième.

Keyfollow (suivi du clavier)

Ce paramètre permet de régler la variation de hauteur du son à chaque changement d'octave. Pour que la hauteur soit relevée d'une octave lorsque vous jouez à l'octave supérieure (c'est-à-dire, le mode de fonctionnement normal), indiquez la valeur +100. Pour que la hauteur soit relevée de 2 octaves si vous jouez à l'octave supérieure, indiquez la valeur +200. Les valeurs négatives (-) abaissent pour leur part la hauteur. Si vous souhaitez que toutes les touches du clavier jouent à la même hauteur, indiquez la valeur 0.



PCH ENVELOPE (Enveloppe de hauteur)

Ces paramètres déterminent la façon dont la hauteur est modulée par l'enveloppe de hauteur.

Envelope Depth (Profondeur)

Fixez le taux d'action de l'enveloppe de hauteur. Plus la valeur est élevée, plus la plage de variation est étendue. Les valeurs négatives (-) inversent le sens de l'enveloppe.

Velocity Sens (Sensibilité à la vélocité)

Ce paramètre permet de moduler la hauteur du son par la vélocité de jeu. Avec des valeurs élevées, plus la vélocité de jeu est forte, plus la hauteur des notes est modulée. Les valeurs négatives (-) inversent le sens de variation.

PCH TIME ENV

Ces paramètres permettent de définir la façon dont la vélocité agit sur les segments de l'enveloppe de hauteur.

V-T1 (Sensibilité à la vélocité du segment T1)

Ce paramètre agit sur le segment T1 de l'enveloppe de hauteur. Plus les valeurs sont élevées, plus la différence est grande entre les notes jouées fortes et les notes jouées doucement. Avec des valeurs positives (+), la vélocité de jeu accélère le segment T1. Avec des valeurs négatives (-), la vélocité de jeu ralentit le segment T1.

V-T4 (Sensibilité à la vélocité du segment T4)

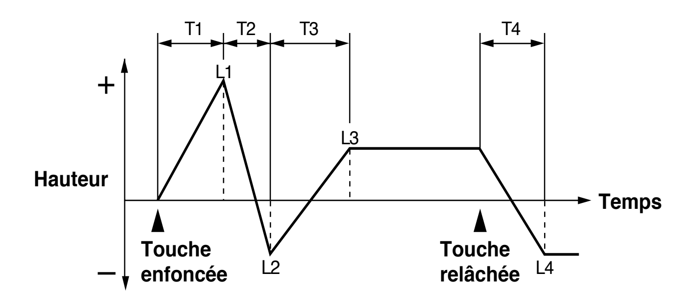
Ce paramètre agit sur le segment T4 de l'enveloppe de hauteur. Plus les valeurs sont élevées, plus la différence est grande entre les notes jouées fortes et les notes jouées doucement. Avec des valeurs positives (+), la vélocité de jeu accélère le segment T4. Avec des valeurs négatives (-), la vélocité de jeu ralentit le segment T4.

Time Keyfollow (Suivi du clavier)

Ce paramètre vous permet de moduler la durée des segments (T2 à T4) de l'enveloppe de hauteur en fonction de la note jouée. Plus la valeur est élevée, plus la durée des segments évolue par rapport à celle en vigueur au niveau du Do central (C4). Avec des valeurs positives (+), la durée se raccourcit pour les notes jouées à droite du Do central. Avec des valeurs négatives (-), la durée s'allonge pour les notes jouées à droite du Do central.

PCH ENVELOPE (Env. de hauteur)

Ces paramètres vous permettent de définir l'enveloppe de hauteur (la façon dont évolue la hauteur dans le temps).



T1–4 (Segments 1 à 4 de l'env. de hauteur)

Fixez la durée des différents segments de l'enveloppe.

L1–L4 (Niveaux des segments 1 à 4)

Fixez le volume de chaque segment de l'enveloppe.

■ Modulation de la brillance du son par le filtre (TVF)

Ce menu vous permet de moduler le timbre du son au moyen d'un filtre TVF (filtre évolutif dans le temps).

FILTER

Ces paramètres permettent de définir le filtre TVF.

Type (type de filtre)

Sélectionnez le type de filtre désiré.

OFF : Aucun filtre utilisé.

LPF (passe-bas) : Atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. C'est le type de filtre le plus couramment utilisé sur les synthétiseurs.

BPF (passe-bande) : Ne laisse passer que les fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de coupure.

HPF (passe-haut) : Atténue les fréquences situées en dessous de la fréq. de coupure.

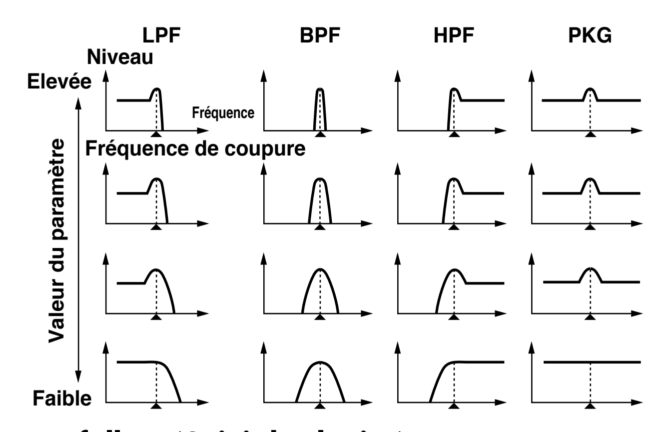
PKG (en cloche) : Accentue les fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de coupure.

Cut (Fréquence de coupure)

Fixez la fréquence de coupure du filtre.

Res (Résonance)

La résonance accentue les fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de coupure. Des valeurs excessives peuvent provoquer de l'oscillation et de la distorsion.



Keyfollow (Suivi du clavier)

Permet de moduler la fréquence de coupure en fonction de la touche jouée. Plus la valeur est élevée, plus la fréquence de coupure s'éloigne de celle en vigueur au niveau du Do central (C4). Avec des valeurs positives (+), plus vous vous éloignez du Do central vers la droite, plus la fréquence de coupure est relevée. Avec des valeurs négatives (-), plus vous vous éloignez du DO central, plus la fréquence de coupure est abaissée.

EnvDepth (profondeur de l'enveloppe)
Fixez la profondeur de l'enveloppe de filtre. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est importante. Les valeurs négatives (-) inversent le sens de l'enveloppe.

TVF VELOCITY
Ces paramètres déterminent la façon dont la vélocité agit sur l'enveloppe, la fréq. de coupure et la résonance du filtre TVF.

V-Sens (Sensibilité à la vélocité)
Ce paramètre permet de moduler l'enveloppe du filtre par la vélocité. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité affecte l'enveloppe du filtre. Les valeurs négatives (-) inversent l'effet.

V-Curve (courbe de vél. de l'env. de filtre)
Sélectionnez l'un des 7 types de courbe de vélocité qui doivent agir sur la fréquence de coupure. Cette courbe s'affiche à l'écran à côté de la valeur.

V-Resonance (mod. de la réson. par la vél.)
Ce paramètre permet de moduler la résonance par la vélocité. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité de jeu affecte la résonance. Les valeurs négatives (-) inversent l'effet.

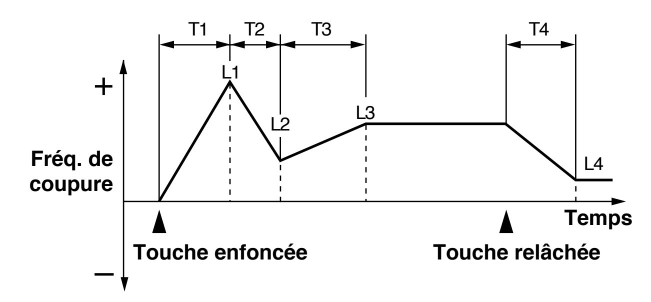
TVF TIME ENV (TVF Time Envelope)
Ces paramètres déterminent la façon dont la vélocité agit sur les segments de l'enveloppe du filtre TVF.

V-T1 (segment 1 de l'enveloppe de filtre TVF)
Ce paramètre vous permet de moduler la durée du segment T1 de l'enveloppe de filtre par la vélocité. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité affecte la durée du segment 1. Avec des valeurs positives (+), plus la vélocité est élevée, plus le segment T1 se raccourcit. Avec des valeurs négatives (-), plus la vélocité est élevée, plus le segment T1 s'allonge.

V-T4 (segment 4 de l'enveloppe de filtre TVF)
Permet de moduler la durée du segment T4 de l'enveloppe de filtre par la vélocité de relâchement. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité de relâchement affecte la durée du segment T4. Des valeurs positives (+) raccourcissent la durée du segment T4 alors que des valeurs négatives (-) l'allongent.

Time Keyfollow (suivi du clavier)
Ce paramètre vous permet de moduler la durée des segments (T2 à T4) de l'enveloppe de filtre TVF en fonction de la note jouée. Plus la valeur est élevée, plus la durée des segments évolue par rapport à celle en vigueur au niveau du Do central (C4). Des valeurs positives (+) raccourcissent la durée des segments pour les notes jouées à droite du Do central alors que des valeurs négatives (-) l'allongent.

TVF ENVELOPE (enveloppe de filtre)
Ces paramètres permettent de définir l'enveloppe de filtre (façon dont évolue la fréquence de coupure dans le temps).



T1–T4 (segments 1 à 4 de l'enveloppe de filtre)
Fixe la durée des différents segments de l'enveloppe.

L1–L4 (niveau des segments 1 à 4)
Fixe le niveau de la fréquence de coupure au niveau de chaque segment.

■ Modulation du volume et de la position du son dans l'espace stéréo (TVA)
Le TVA (amplificateur variable dans le temps) permet de moduler le volume et la position du son dans l'espace stéréo.

TVA

Level
Permet de fixer le volume de base du Tone. Servez -vous de ce paramètre pour faire le mixage désiré entre les différents Tones.

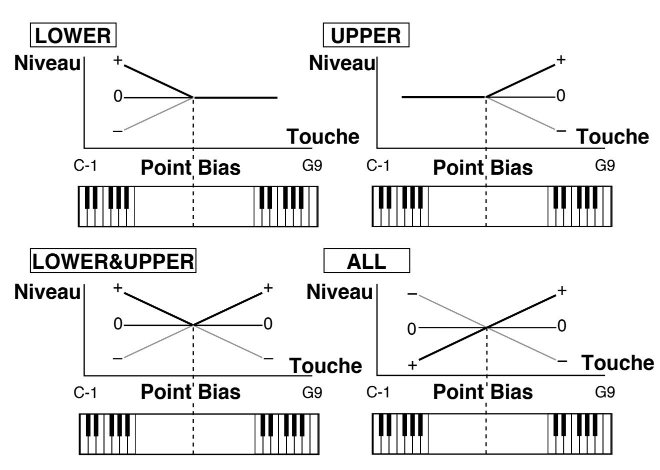
Pan
Fixe le panoramique (ou position dans l'espace stéréo) du Tone. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

V-Sens (Sensibilité à la vélocité)
Ce paramètre permet de moduler l'enveloppe de l'amplificateur TVA par la vélocité de jeu. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité module l'enveloppe du TVA. L'effet est inversé avec les valeurs négatives (-).

V-Curve (courbe de vélocité)
Sélectionnez parmi les 7 proposées la courbe de vélocité par laquelle vous souhaitez moduler l'enveloppe du TVA. La courbe choisie s'affiche à l'écran à droite de son numéro.

BIAS

Le paramètre Bias permet de moduler l'enveloppe du TVA en fonction de la touche jouée.



Bias

Fixez la variation de volume qui doit avoir lieu dans la direction choisie (voir paramètre Direction). Plus la valeur est élevée, plus la variation est importante. Des valeurs négatives (-) inversent l'effet.

Point

Sélectionnez la touche à partir de laquelle le volume doit être modulé.

Direction

Sélectionnez le sens dans lequel le volume doit être modulé à partir de la touche choisie au paramètre Point.

LOWER : La modulation porte sur les notes inférieures à celle fixée au param. Point.

UPPER : La modulation porte sur les notes supérieures à celle fixée au param. Point.

LOWER&UPPER : La modulation porte sur les notes situées de part et d'autre de la note fixée au paramètre Point.

ALL : La mod. porte sur la totalité du clavier selon le réglage des param. Bias et Point

PAN MODULATE

Ces paramètres modulent le panoramique du TVA.

Keyfollow (Suivi du clavier)

Permet de moduler le panoramique du TVA en fonction de la note jouée. Plus la valeur est élevée, plus le son s'éloigne de la position en vigueur au niveau du Do central (C4). Des valeurs positives dirigent vers la droite les notes jouées à droite du Do central. Des valeurs négatives (-) provoquent l'effet inverse.

Random (Random Pan Depth)

Permet de déplacer au hasard le son dans l'espace stéréo à chaque pression sur une touche. Plus la valeur est élevée, plus la plage d'éloignement est étendue.

Alternate (Alternate Pan Depth)

Permet de faire passer le son de droite à gauche et vice versa à chaque pression sur une touche. Plus la valeur est élevée, plus la plage d'éloignement est étendue. Vous pouvez fixer les valeurs L (gauche) ou R (droite) de départ. Pour faire permuter deux Tones entre la gauche et la droite, réglez le premier sur une valeur L et l'autre sur une valeur R.

TVA TIME ENV (TVA Time Envelope)

Ces paramètres déterminent la façon dont la vélocité doit agir sur les segments de l'enveloppe du TVA.

V-T1 (segment T1)

Ce paramètre permet de fixer la façon dont la vélocité agit sur le segment T1 de l'enveloppe du TVA. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité affecte la durée du segment T1. Optez pour des valeurs positives (+) pour qu'une vélocité élevée raccourcisse la durée du segment T1. Optez par contre pour des valeurs négatives (-) pour qu'elles la rallongent.

V-T4 (segment T4)

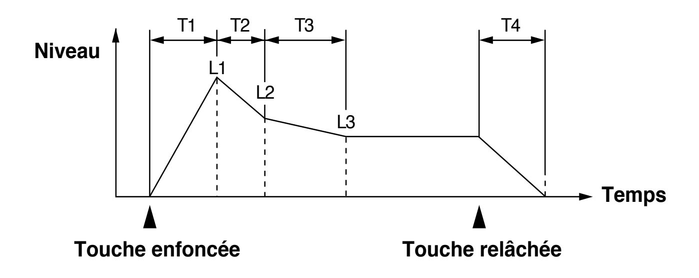
Permet de moduler la durée du segment T4 de l'enveloppe du TVA par la vélocité de relâchement. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité de relâchement affecte la durée du segment T4. Des valeurs positives (+) raccourcissent la durée du segment T4 alors que des valeurs négatives (-) l'allongent.

Time Keyfollow (suivi du clavier)

Permet de moduler la durée des segments (T2 à T4) de l'enveloppe du TVA en fonction de la note jouée. Plus la valeur est élevée, plus la durée des segments évolue par rapport à celle en vigueur au niveau du Do central (C4). Des valeurs positives (+) raccourcissent la durée des segments pour les notes jouées à droite du Do central alors que des valeurs négatives (-) l'allongent.

TVA ENVELOPE (Enveloppe du TVA)

Ces paramètres permettent de définir l'enveloppe du TVA (façon dont évolue le volume du TVA dans le temps).



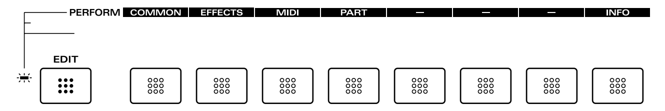
T1–T4 (segments 1 à 4 de l'enveloppe du TVA)

Fixez la durée des segments de l'enveloppe du TVA.

L1–L3 (TVA Envelope 1–3)

Fixez le volume de chaque segment par rapport au volume de base du TVA.

Fonctions des paramètres de Performance



■ Réglages communs à la totalité de la Performance (COMMON)

Ce menu regroupe des paramètres (dont Perform Name et Key Mode) que vous ne retrouvez dans aucun autre menu.

PERFORM NAME (Nom de la Perf)

Vous pouvez donner un nom de 12 caractères maximum.

* *Voir **Dénomination des sons** (p. 46) pour plus de détails.*

PERFORM CLOCK (Horloge)

Certains paramètres permettent de sélectionner une source d'horloge indiquée sous forme de valeur de note spécifiée par un tempo (paramètres Rate (PATCH/LFO/LFO1, 2), paramètre Time (PATCH/WAVE/TONE DELAY) et certains paramètres de la section d'effet EFX). Vous pouvez fixer ce tempo séparément pour chaque Patch. Par contre, lorsque vous êtes en mode Performance, ce ne sont plus les réglages de tempo des patches qui sont pris en compte, mais celui du menu Perform Clock.

Source (Source d'horloge de la Performance)

Sélectionnez la source d'horloge de la Performance.

PERFORM: Reprend l'horloge fixée dans la Performance.
SYSTEM: Reprend l'horloge système.

* *L'horloge de la Performance ne transmet pas de messages d'horloge MIDI à la prise MIDI OUT.*

Tempo (Tempo de la Performance)

Fixez le tempo de la Performance.

* *Si vous réglez le paramètre Source (menu Perform Clock) sur SYSTEM, la synchronisation se fait sur le tempo de l'horloge système. Vous ne pouvez donc pas fixer de valeur de tempo. Le tempo de l'horloge système s'affiche entre parenthèses ().*

PERFORM COMMON

Key Mode

Sélectionnez à ce paramètre si la Performance doit être de type Layer ou Single lorsqu'elle est jouée au clavier du XP-30.

LAYER: Lorsque vous jouez sur le clavier, seules les Parties dont le paramètre Local (PERFORM/MIDI/MIDI) est actif (ON) se déclenchent. La transmission de messages de contrôleurs MIDI vers des appareils MIDI externes dépend du réglage du paramètre Tx (PERFORM/MIDI/MIDI) de chaque Partie.

SINGLE: Lorsque vous jouez sur le clavier, seule la Partie active (celle affichée à l'écran) se déclenche. Les messages MIDI sont transmis depuis la section des contrôleurs des appareils MIDI externes même si les paramètres Local et Tx de chaque Partie (PERFORM/MIDI/MIDI) sont désactivés (OFF).

* *Si vous avez sélectionné une Performance de type Layer, le message "LAYER p*"* (* correspondant au n° de la Partie) va s'afficher à l'écran PERFORM PLAY. *S'il s'agit d'une Performance Single, c'est le n° de la Partie jouable au clavier qui s'affiche à l'écran.*
* *Attention, les Performances LAYER n'offrent en général pas une grande polyphonie. Si vous superposez plusieurs Patches, calculez approximativement le nombre de voies de polyphonie qu'ils vont consommer et désactivez toutes les Parties inutiles. Les paramètres du menu Key Rang (voir ci-dessous) vous permettent de partager le clavier en plusieurs sections qui pourront ensuite jouer des Parties différentes.*
* *Pour permuter entre les modes SINGLE et LAYER depuis le menu PERFORM PLAY, maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur la touche [SOLO].*

Key Range

Permet de choisir si les réglages du menu Key Rang ci-dessous doivent être pris en compte (ON) ou non (OFF).

KEY RANG (Key Rang)

Fixez pour chaque Partie la tessiture sur laquelle elle peut être jouée. Servez-vous de ce menu pour partager le clavier en différentes sections, chacune jouant un son différent.

Lower (note la plus grave)

Fixez la note la plus grave qui pourra être jouée par la Partie.

Upper (note la plus aiguë)

Fixez la note la plus aiguë qui pourra être jouée par la Partie.

* *Si vous avez déjà réglé une tessiture de jeu particulière au niveau du Patch, seules les notes qui se trouvent dans la zone où se chevauchent les tessitures fixées pour le Patch et la Performance peuvent être jouées par la Partie.*
* *Il n'est pas possible d'attribuer au paramètre Lower une valeur supérieure à celle du paramètre Upper et vice versa. Si vous tentez l'opération, les deux valeurs changent en même temps.*
* *Le fait de transposer la hauteur du clavier du XP-30 aux paramètres Octave Shift (System) ou Transpose (SYSTEM/CONTROL/KEYBOARD), transpose aussi la zone de jeu fixée.*

KEYBOARD

Octave Shift

Ce paramètre permet de régler la hauteur de chaque Partie octave par octave (sur une plage de -3 à +3 octaves).

■ Réglage des effets (EFFECTS)

Réglez à ce menu les sections d'effets EFX, Chorus et Reverb de la Performance.

OUTPUT

Sélectionnez le mode d'envoi dans les sections d'effet de chacune des Parties de la Performance.

Output Assign

Ce paramètre permet de diriger ou non la Partie dans la section d'effets EFX et de régler son volume.

MIX : La Partie est dirigée vers la sortie OUTPUT sans passer par la section d'effets EFX.

EFX : La Partie est dirigée vers la sortie en transitant au préalable par la section d'effets EFX.

PATCH : C'est le réglage du paramètre Output Assign (de chaque Tone) du Patch affecté à la Partie qui est repris.

* *Si vous avez opté pour les réglages MIX ou EFX, le réglage du paramètre Output Assign (PATCH/EFFECTS/OUTPUT) n'est pas pris en compte.*

Chorus

Fixez le niveau de Chorus à appliquer à chaque Partie.

Reverb

Fixez le niveau de réverbération à appliquer à chaque Partie.

PERFORM EFX TYPE (type d'effet EFX de la Performance)

Sélectionnez l'effet EFX à appliquer à la Performance.

* *Si vous avez repris au paramètre Source (voir ci-après) les réglages EFX propres au Patch affecté à l'une des Parties, c'est le n° de cette Partie qui s'affiche en haut à gauche de l'écran.*



Type (type d'effet EFX)

Sélectionnez le type d'effets EFX désiré; Voir **"Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)"** (p. 89) pour plus de détails.

* *Si vous avez repris au paramètre Source les réglages d'EFX propres au Patch affecté à l'une des Parties, c'est le type d'effet EFX de ce Patch qui s'affiche à l'écran.*

Source

Sélectionnez quels réglages d'EFX doivent être utilisés par la Performance. Pour reprendre les réglages d'EFX de la Performance, optez pour PERFORM. Si vous désirez reprendre les réglages d'EFX du Patch affecté à l'une des Parties, sélectionnez le n° de la Partie correspondante. Comme les kits de batterie ne proposent pas de réglage EFX, vous ne pouvez pas sélectionner la Partie 10.

Si vous reprenez les réglages EFX d'un Patch

Si vous avez choisi de reprendre les réglages EFX d'un Patch, ceux-ci s'affichent au menu de réglage EFX de la Performance afin de vous donner la possibilité de les modifier. Pour conserver les modifications apportées aux réglages EFX du Patch, modifiez-les dans le Patch, puis sauvegardez ce dernier. Vos modifications seront perdues si vous changez de Patch.

PERFORM EFX PRM (Paramètres EFX de la Performance)

Ce menu regroupe les paramètre de réglage de l'effet EFX sélectionné. Reportez-vous à la section **"Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)"** (p. 89) pour plus de détails.

* *Si vous avez repris au paramètre Source (voir ci-après) les réglages EFX propres au Patch affecté à l'une des Parties, c'est le n° de cette Partie qui s'affiche en haut à gauche de l'écran.*

PERFORM EFX OUT (Performance EFX Output)

Les paramètres de ce menu vous permettent de régler l'affectation à la sortie de la Partie dont les réglages EFX ont été choisis au paramètre Output Assign.

* *Les réglages de ce menu sont ignorés pour les Parties dont le paramètre Output Assign est réglé sur MIX.*
* *C'est le réglage du paramètre Output Assign de chaque Tone du Patch qui est repris pour toutes les Parties dont le paramètre Output Assign est réglé sur PATCH. Autrement dit, les réglages affichés à l'écran n'affectent que les Tones dirigés dans la section d'effets EFX.*

Mix Out (niveau de sortie de l'effet EFX)

Fixez le volume du signal direct et du signal de l'effet EFX.

Chorus (niveau de chorus)

Fixez le niveau de chorus à appliquer au son devant transiter par la section EFX.

Reverb (niveau de réverbération)

Fixez le niveau de réverbération à appliquer au son devant transiter par la section d'effet EFX.

PERFORM EFX CTRL (Pilotage de l'effet EFX de la Perf.)

Ce menu porte sur les sources de commande des paramètres de l'effet de la section EFX. Les paramètres de réglage proposés dépendent du type d'effet sélectionné. Voir **"Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)"** (p. 89) pour plus de détails.

Le paramètre à piloter s'affiche sur la première ligne de l'écran. Affectez pour chaque paramètre une source de commande (EFX Control SOurce) et le taux d'action de celle-ci (EFX Control Depth).

EFX Control Source 1, 2

Voici les contrôleurs MIDI que vous pouvez utiliser comme source de commande. Si vous désirez utiliser un contrôleur commun à tous les Patches ou si le contrôleur désiré ne fait pas partie de la liste ci-dessous, sélectionnez SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2, puis allez aux paramètres Control 1/2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN) et affectez le contrôleur de votre choix.

OFF : Aucun contrôleur n'est utilisé
SYS-CTRL1 : Contrôleur système (Contrôleur 1)
SYS-CTRL2 : Contrôleur système (Contrôleur 2)
MODULATION : Modulation (contrôleur MIDI n°1)
BREATH : Souffle (contrôleur MIDI n°2)
FOOT : Commut. au pied (contrôleur MIDI n°4)
VOLUME : Volume (contrôleur MIDI n°7)
PAN : Panoramique (contrôleur MIDI n°10)
EXPRESSION : Expression (contrôleur MIDI n°11)
PITCH BEND : Pitch Bend
AFTERTOUCH : Aftertouch

EFX Control Depth 1, 2

Fixez à ce paramètre le taux d'action de la source de commande sur le paramètre. Plus la valeur est élevée, plus la source de commande module le paramètre. Les valeurs négatives (-) inversent l'effet créé.

PERFORM CHORUS

Réglage de la section d'effet Chorus de la Performance.

* *En mode Performance, les réglages de la section Chorus des Patches affectés aux Parties sont ignorés (à l'exception du réglage du niveau de départ effet).*

Rate (fréquence du chorus)

Fixez la fréquence de modulation du chorus.

Depth (profondeur du chorus)

Fixez la profondeur de modulation du chorus.

Delay (temps de retard du chorus)

Fixez la durée que doit mettre le chorus à se déclencher après apparition du signal direct. Plus la valeur est élevée, plus le son est ample et spacieux.

Fbk (niveau de réinjection)

Fixez la quantité de signal en sortie du chorus à réinjecter à l'entrée de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est intense.

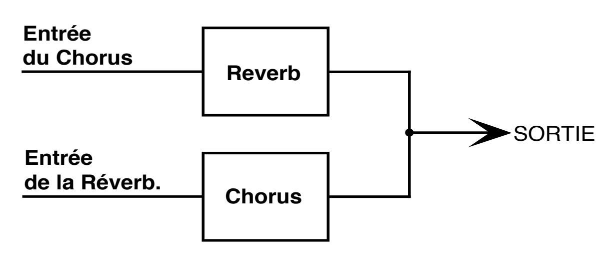
Level (niveau du chorus)

Fixez le volume du son de chorus.

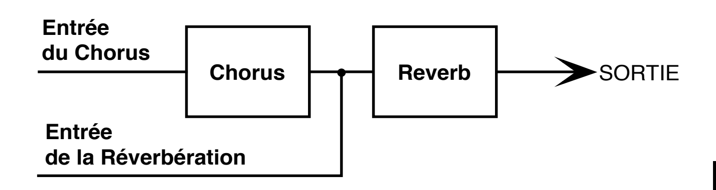
Out (affectation à la sortie)

Définissez à ce paramètre la façon dont les sections d'effets Chorus et Reverb sont connectées entre elles.

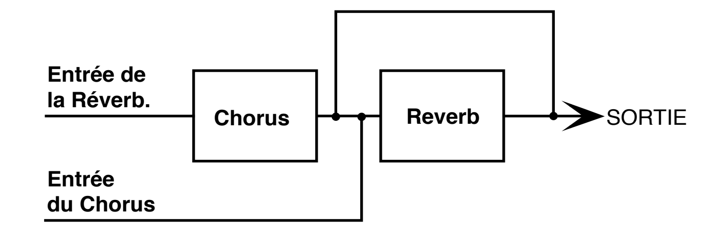
MIX : Le son du chorus et le son de réverbération sont mélangés.



REV : Le son du chorus est envoyé dans la réverbération.



M+R: Le son de chorus non traité par la réverbération est mélangé à celui dirigé dans la réverbération.



PERFORM REVERB

Réglage de la section de réverbération de la Performance.

* *En mode Performance, les réglages de la section Reverb des Patches affectés aux Parties sont ignorés (à l'exception du réglage du niveau de départ effet).*

Type (type Réverbération/Délai)

Sélectionnez le type d'effet désiré.

ROOM1 : réverbération dense avec déclin court
ROOM2 : réverbération légère avec déclin court
STAGE1 : réverbération longue
STAGE2 : réverbération riche en premières réflexions.
HALL1 : réverbération claire
HALL2 : réverbération riche
DELAY : délai (effet d'écho) traditionnel
PAN-DLY : délai dont les échos bougent de gauche à droite

Time (Reverb/Delay Time)

Ce paramètre permet de fixer la durée de la réverbération. Si vous avez opté pour l'effet DELAY ou PAN-DLY, il fixe alors la durée que met le premier écho à se déclencher après l'apparition du signal direct.

Fbk (niveau de réinjection du délai)

Fixe la quantité de signal en sortie du délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus il y a d'échos.

* *Ce paramètre est sans effet si vous avez choisi un effet de réverbération (ROOM1 à HALL2).*

HF Damp (atténuation des fréquences aiguës)

Fixez la fréquence au-dessus de laquelle les fréquences de la réverbération seront atténuées. Plus cette fréquence est basse, moins le XP-30 va laisser passer les fréquences aiguës de la réverbération. La réverbération prend alors un son très doux. Pour ne pas atténuer les aiguës, sélectionnez BYPASS.

Level (niveau de la réverbération/du délai)

Fixez le volume de la réverbération (ou des échos).

■ Réglages MIDI d'une Partie (MIDI)

MIDI

Ce menu permet de définir le mode de transmission et de réception des messages MIDI de chaque Partie.

Channel (canal MIDI)

Réglez le canal MIDI de chaque Partie.

* *Si la Partie est réglée sur le canal affecté au paramètre Control Channel (canal de commande) (SYSTEM/MIDI/PERFORM MIDI), tout message de Program Change ou de Bank Select va sélectionner les Performances et non pas les Patches. Pour que ces messages sélectionnent des Patches, attribuez au paramètre Control Channel un autre canal.*

Rx (réception des messages MIDI)

Indiquez pour chaque Partie si elle doit prendre en compte (ON) ou non (OFF) les messages MIDI reçus depuis un appareil MIDI externe.

En temps normal, laissez ce paramètre sur ON, mais vous pouvez librement le désactiver (OFF) si vous désirez couper une Partie précise pendant la lecture d'un morceau.

* *Pour passer de ON à OFF depuis le menu PERFORM PLAY, maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur la touche de fonction de Partie à modifier.*

Tx (transmission des messages MIDI)

Indiquez pour chaque Partie si les messages MIDI générés par les contrôleurs doivent être transmis (ON) ou non (OFF) à la prise MIDI OUT lorsque le paramètre Key Mode (PERFORM/ COMMON/PERFORM COMMON) est réglé sur LAYER.

Il est par défaut activé, mais vous pouvez le désactiver (OFF) pour ne pas que le XP-30 pilote des sources sonores externes.

* *Si le paramètre Key Mode (PERFORM/COMMON/ PERFORM COMMON) est réglé sur SINGLE, le réglage du paramètre Tx est désactivé et seuls les messages MIDI de la Partie active sont transmis à la prise MIDI OUT.*

Local

Indiquez pour chaque Partie si vous souhaitez que la section des contrôleurs soit découplée de son générateur sonore lorsque le paramètre Key Mode (PERFORM/COMMON/ PERFORM COMMON) est réglé sur LAYER. Par défaut, ce paramètre est activé mais vous pouvez le désactiver (OFF) pour que le XP-30 ne puisse piloter qu'une source sonore externe.

* *Pour passer de ON à OFF depuis le menu PERFORM PLAY, servez-vous de la touche de fonction de la Partie désirée.*
* *Si le paramètre Key Mode (PERFORM/COMMON/ PERFORM COMMON) est réglé sur SINGLE, le réglage du paramètre Local est désactivé et toute pression sur le clavier ne va déclencher que le Patch de la Partie active.*

RxSWITCH (Réception)

Ce menu permet de définir pour chaque Partie les messages MIDI qui seront pris en compte ou ignorés.

Volume (réception des messages de volume)

Activez (ON) ce paramètre pour que la Partie prenne en compte les messages de volume. Sinon, désactivez-le (OFF).

Hold-1 (réception des messages Hold 1)

Activez (ON) ce paramètre pour que la Partie prenne en compte les messages Hold. Sinon, désactivez-le (OFF).

Program Change (réception des messages de Program Change)

Activez (ON) ce paramètre pour que la Partie accepte les messages de Program Change. Sinon, désactivez-le (OFF).

* *Pour qu'une Partie prenne en compte les messages de Program Change, vous devez aussi activer (ON) le paramètre Program Change (SYSTEM/MIDI/RECEIVE MIDI).*

TRANSMIT (Transmit Bank Select)

BankSelectGroup (Transmit Bank Select Group)

Lorsque vous sélectionnez une Performance, des messages de Bank Select et de Program Change sont transmis de façon à charger le kit de batterie et les Patches correspondants selon le réglage de ce paramètre.

PATCH : Lors de la sélection d'une Performance, aucun message de Bank Select ou de Program Change n'est transmis.

BS1 à 7 : Lors de la sélection d'une Performance, des messages de Bank Select et de Program Change correspondants aux Patches et au kits de batterie correspondants sont transmis. Dans ce cas, le n° de Bank Select transmis dépend du réglage de Groupe de Bank Select (BS1 à 7). Au menu BANK SEL GROUP (SYSTEM/MIDI), vous pouvez attribuer le numéro de Bank Select désiré à chaque groupe de Bank Select.

* *Aucun message de Bank Select ni de Program Change n'est transmis pour les Parties dont le paramètre Tx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).*

Transmit Volume

Si vous désirez que des messages de Volume soient également transmis lors de la sélection des Performances, fixez le volume désiré à ce paramètre. Dans le cas contraire, indiquez OFF.

■ Réglage de chaque Partie (PART)

PATCH

Attribuez le Patch désiré à chacune des Parties.

Group (banque de Patches)

Sélectionnez la banque dans lequel se trouve le Patch désiré (ou le kit de batterie désiré pour la Partie 10).

USER : Mémoire utilisateur
PR-A à C, E : Mémoire Preset A à C, E
GM : Mémoire Preset GM
XP-A à E : Cartes d'extension A à E

* *Vous ne pouvez sélectionner que les Patches des cartes d'extension installées dans le XP-30.*

Number (n° du Patch)

Indiquez le numéro du Patch. Son nom s'affiche alors entre parenthèses ().

SETTING

Fixez le volume, le pan. et la hauteur de chaque Partie.

Level (volume)

Fixez le volume de chaque Partie. Ce paramètre vous permet de faire un mixage entre les différentes Parties.

Pan (panoramique)

Placez le son de la Partie dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Coarse (accord grossier)

Réglez la hauteur de chaque Partie demi-ton par demi-ton (sur une plage -4 à +4 octaves).

Fine (accord fin)

Réglez la hauteur de chaque Partie centième par centième (sur une plage de -50 à +50 centièmes).

* *Un centième est égal à 1/100ème de demi-ton.*

RESERVE (Voice Reserve)

Voice Reserve

Fixez à ce paramètre combien de voies de polyphonie doivent être réservées à chaque Partie lorsque la polyphonie totale de 64 voies est dépassée.

* *Il ne faut pas que le cumul total des valeurs fixées au paramètre Voice Reserve de chaque Partie dépasse 64 voies. Le nombre de voies disponibles s'affiche à droite du nom du paramètre (rest=).*

■ Consultation des réglages MIDI de chaque Partie (INFO)

INFO (Informations sur les Parties)

Les pages d'écran de ce menu vous permettent de consulter différents réglages comme la réception des messages MIDI de chaque Partie. Ceci est très pratique pour vérifier que la source sonore réagit correctement aux messages transmis par un clavier ou un contrôleur MIDI externe.

Mod (Modulation)

Breath (Souffle)

Foot (Ccommutateur au pied)

Vol (Volume)

Pan (Panoramique)

Exp (Expression)

Hold (Hold 1)

Bend (Pitch Bend)

Aft (Aftertouch)

Sys1 (Contrôleur système 1)

Message MIDI sélectionné au paramètre Control 1 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN)

Sys2 (Contrôleur système 2)

Message MIDI sélectionné au paramètre Control 2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN)

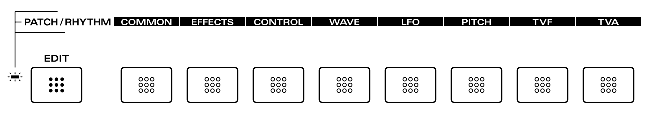
Voices (Polyphonie utilisée)

Nombre de voies de polyphonie utilisées.

Transmission des messages MIDI

Lorsque vous modifiez une valeur (autre qu'une Voie) au menu INFO, le message MIDI correspondant est transmis à la source sonore interne ainsi qu'à la prise MIDI OUT. Le mode de transmission de ce message dépend des réglages de la Performance en cours.
S'il s'agit d'une Performance Single, le message MIDI est transmis à la Partie en question ainsi qu'aux appareils MIDI reliés à la prise MIDI OUT sur le canal MIDI de la Partie.
S'il s'agit d'une Performance Layer, le message MIDI est transmis à toutes les Parties dont le paramètre Tx (PERFORM/MIDI/MIDI) est activé (ON) ainsi qu'aux appareils MIDI réglés sur le canal MIDI de chacune d'elles.

Fonctions des paramètres des kits de batterie



■ Dénomination du kit de batterie (COMMON)

RHYTHM NAME

Vous pouvez donner aux kits de batterie un nom d'au plus 12 caractères.

* *Veuillez vous reporter à la section* ***Dénomination des sons*** *(p. 46) pour de plus amples détails.*

■ Réglages des effets (EFFECTS)

* *Les kits de batterie reprennent les effets de la Performance sélectionnée en mode Performance. Vous avez la possibilité d'éditer les réglages d'effets de la Performance directement en mode Rhythm, mais vos modifications ne peuvent être sauvegardées sous forme de réglages du kit de batterie. Pour conserver ces réglages, vous devez les sauvegarder sous forme de Performance.*

OUTPUT

Sélectionnez les sections d'effets utilisables pour chaque touche.

Output Assign

Ce paramètre vous permet de choisir si vous souhaitez ou non diriger chaque touche dans la section d'effets EFX ainsi que de régler son niveau.

MIX : Le son est dirigé à la sortie OUTPUT sans passer par la section d'effets EFX.

EFX : Le son est dirigé à la sortie OUTPUT après avoir transité par la section d'effets EFX.

Chorus (niveau de chorus)

Fixez le niveau de chorus de chaque touche.

Reverb (niveau de réverbération)

Fixez le niveau de réverbération de chaque touche.

PERFORM EFX TYPE (type d'effet EFX de la Performance)

* *Si vous avez repris au paramètre Source (voir ci-après) les réglages EFX propres au Patch affecté à l'une des Parties, c'est le n° de cette Partie qui s'affiche en haut à gauche de l'écran.*

Type (type d'effet EFX)

Sélectionnez le type d'effets EFX désiré; Voir **"Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)"** (p. 89) pour plus de détails.

* *Si vous avez repris au paramètre Source les réglages d'EFX propres au Patch affecté à l'une des Parties, c'est le type d'effet EFX de ce Patch qui s'affiche à l'écran.*

Source

Sélectionnez quels réglages d'EFX doivent être utilisés par la Performance. Pour reprendre les réglages d'EFX de la Performance, optez pour PERFORM. Si vous désirez reprendre les réglages d'EFX du Patch affecté à l'une des Parties, sélectionnez le n° de la Partie correspondante.

> **Si vous reprenez les réglages EFX d'un Patch**
>
> Si vous avez choisi de reprendre les réglages EFX d'un Patch, ceux-ci s'affichent au menu de réglage EFX de la Performance afin de vous donner la possibilité de les modifier. Pour conserver les modifications apportées aux réglages EFX du Patch, modifiez-les dans le Patch, puis sauvegardez ce dernier. Vos modifica-tions seront perdues si vous changez de Patch.

PERFORM EFX PRM (Paramètres EFX de la Performance)

Ce menu regroupe les paramètres de réglage de l'effet EFX sélectionné. Reportez-vous à la section **"Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)"** (p. 89) pour de plus amples détails.

* *Si vous avez repris au paramètre Source (voir ci-après) les réglages EFX propres au Patch affecté à l'une des Parties, c'est le n° de cette Partie qui s'affiche en haut à gauche de l'écran.*

PERFORM EFX OUT (Performance EFX Output)

Les paramètres de ce menu vous permettent de régler l'affectation à la sortie des touches dont les réglages EFX ont été choisis au paramètre Output Assign.

* *Les réglages de ce menu sont ignorés pour les touches dont le paramètre Output Assign est réglé sur MIX.*

Mix Out (niveau de sortie de l'effet EFX)

Fixez le volume du signal direct et du signal de l'effet EFX.

Chorus (niveau de chorus)

Fixez le niveau de chorus à appliquer au son devant transiter par la section EFX.

Reverb (niveau de réverbération)

Fixez le niveau de réverbération à appliquer au son devant transiter par la section d'effet EFX.

PERFORM EFX CTRL (Pilotage de l'effet EFX de la Perf.)

Ce menu porte sur les sources de commande des paramètres de l'effet de la section EFX. Les paramètres de réglage proposés dépendent du type d'effet sélectionné. Voir **“Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)”** (p. 89) pour plus de détails. Le paramètre à piloter s'affiche sur la première ligne de l'écran. Affectez pour chaque paramètre une source de commande (EFX Control Source) et le taux d'action de celle-ci (EFX Control Depth).

EFX Control Source 1, 2

Voici les contrôleurs MIDI que vous pouvez utiliser comme source de commande. Si vous désirez utiliser un contrôleur commun à tous les Patches ou si le contrôleur désiré ne fait pas partie de la liste ci-dessous, sélectionnez SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2, puis allez aux paramètres Control 1/2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN) et affectez le contrôleur de votre choix.

OFF : Aucun contrôleur n'est utilisé
SYS-CTRL1 : Contrôleur système (Contrôleur 1)
SYS-CTRL2 : Contrôleur système (Contrôleur 2)
MODULATION : Modulation (contrôleur MIDI n°1)
BREATH : Souffle (contrôleur MIDI n°2)
FOOT : Commut. au pied (contrôleur MIDI n°4)
VOLUME : Volume (contrôleur MIDI n°7)
PAN : Panoramique (contrôleur MIDI n°10)
EXPRESSION : Expression (contrôleur MIDI n°11)
PITCH BEND : Pitch Bend
AFTERTOUCH : Aftertouch

EFX Control Depth 1, 2

Fixez à ce paramètre le taux d'action de la source de commande sur le paramètre. Plus la valeur est élevée, plus la source de commande module le paramètre. Les valeurs négatives (-) inversent l'effet créé.

PERFORM CHORUS

Réglage de la section d'effet Chorus de la Performance.

Rate (fréquence du chorus)

Fixez la fréquence de modulation du chorus.

Depth (profondeur du chorus)

Fixez la profondeur de modulation du chorus.

Delay (temps de retard du chorus)

Fixez la durée que doit mettre le chorus à se déclencher après apparition du signal direct. Plus la valeur est élevée, plus le son est ample et spacieux.

Fbk (niveau de réinjection)

Fixez la quantité de signal en sortie du chorus à réinjecter à l'entrée de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est intense.

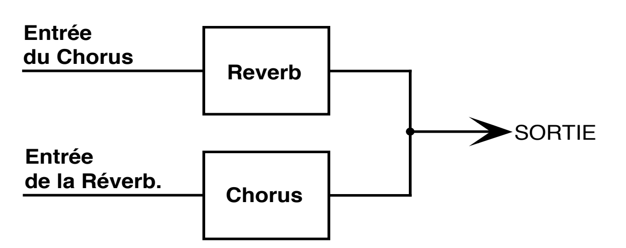
Level (niveau du chorus)

Fixez le volume du son de chorus.

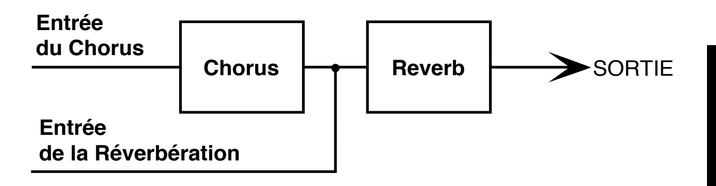
Out (affectation aux bus d'effets)

Définissez à ce paramètre la façon dont les sections d'effets Chorus et Reverb sont connectées entre elles.

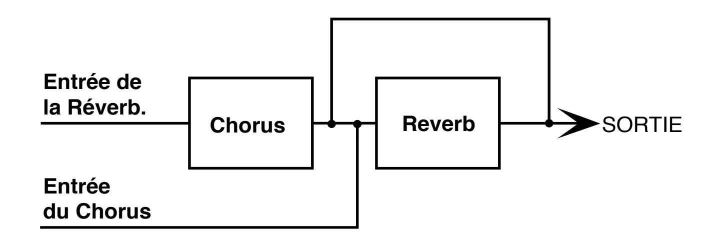
MIX : Le son du chorus et le son de réverbération sont mélangés.



REV : Le son du chorus est envoyé dans la réverbération.



M+R : Le son de chorus non traité par la réverbération est mélangé à celui dirigé dans la réverbération.



PERFORM REVERB

Réglage de la section de réverbération de la Performance.

Type (type Réverbération/Délai)

Sélectionnez le type d'effet désiré.

ROOM1 : réverbération dense avec déclin court
ROOM2 : réverbération légère avec déclin court
STAGE1 : réverbération longue
STAGE2 : réverbération riche en premières réflexions
HALL1 : réverbération claire
HALL2 : réverbération riche
DELAY : délai (effet d'écho) traditionnel
PAN-DLY : délai dont les échos bougent de gauche à droite

Time (Reverb/Delay Time)

Ce paramètre permet de fixer la durée de la réverbération. Si vous avez opté pour l'effet DELAY ou PAN-DLY, il fixe alors la durée que met le premier écho à se déclencher après l'apparition du signal direct.

Chapitre 3

Fbk (niveau de réinjection du délai)

Fixe la quantité de signal en sortie du délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus il y a d'échos.

* *Ce paramètre est sans effet si vous avez choisi un effet de réverbération (ROOM1 à HALL2).*

HF Damp (atténuation des fréquences aiguës)

Fixez la fréquence au-dessus de laquelle les fréquences de la réverbération seront atténuées. Plus cette fréquence est basse, moins le XP-30 va laisser passer les fréquences aiguës de la réverbération. La réverbération prend alors un son très doux. Pour ne pas atténuer les aiguës, sélectionnez BYPASS.

Level (niveau de la réverbération/du délai)

Fixez le volume de la réverbération (ou des échos).

■ Pilotage des instruments de percussion par les contrôleurs (CONTROL)

Ce menu vous permet de régler l'action des contrôleurs sur les instruments de percussion d'un kit de batterie.

CONTROL

Ces paramètres portent sur l'action des contrôleurs sur chaque note.

Bend Range (Plage de Pitch Bend)

Fixez la variation de hauteur (en demi-ton) provoquée par le déplacement du levier de Pitch Bend (+1 octave au maximum).

Env Mode (Envelope Mode)

S'il s'agit d'une forme d'onde bouclée, le son de celle-ci doit persister tant que vous maintenez la touche enfoncée. Pour qu'elle décroisse progressivement même si la touche reste enfoncée, optez pour la valeur NO-SUS.

* *S'il s'agit d'une forme d'onde one-shot, celle-ci va décroître automatiquement même si vous optez pour la valeur SUSTAIN.*

Mute Group (groupe de mute)

Ce paramètre permet de choisir les instruments de percussion à ne pas déclencher simultanément. Exemple : Sur une batterie acoustique, vous ne pouvez matériellement pas jouer simultanément un charleston ouvert et un charleston fermé. Pour recréer ce phénomène sur le XP-30, affectez le même groupe de Mute aux sons de charleston (Hi Hat) à ne pas jouer en même temps.

Vous pouvez créer jusqu'à 31 groupes de Mute. Pour ne pas affecter un instrument de percussion à un groupe de Mute, réglez-le sur OFF.

RxSWITCH (réception)

Ce menu permet d'activer ou non la prise en compte des messages MIDI de Volume, de Panoramique et de Pitch Bend pour chacun des instruments de percussion.

Volume (réception des messages de volume)

Activez-le (ON) pour que les messages de Volume soient pris en compte. Désactivez-le (OFF) pour qu'ils soient ignorés.

* *Pour que les messages de Volume soient acceptés, il faut que le paramètre Volume (PERFORM/MIDI/RxSWITCH) de la Partie 10 de la Perf. en cours soit également activé (ON).*

Pan (réc. des messages de panoramique)

Fixez le mode de réception des messages de panoramique.

OFF : Messages non pris en compte.

CONT : Tout message de panoramique reçu modifie immédiatement la position du son.

KEY-ON : La position du son dans l'espace stéréo n'évolue qu'à la réception de la note suivante. Si un message de Pan est reçu alors qu'une note est en cours de jeu, la position du son ne change qu'à la note suivante (la position de la note en cours ne change pas).

Hold-1 (réception des messages Hold 1)

Activez-le (ON) pour que les messages Hold 1 soient pris en compte. Désactivez-le (OFF) pour qu'ils soient ignorés.

* *Pour que les messages Hold 1 soient acceptés, il faut que le paramètre Hold-1 (PERFORM/MIDI/RxSWITCH) de la Partie 10 de la Perf. en cours soit également activé (ON).*

■ Édition de la forme d'onde d'un instrument de percussion (WAVE)

Les paramètres de ce menu portent sur les formes d'onde (Wave) et les instruments de percussion affectés aux touches.

WAVE

Group

Sélectionnez le groupe des formes d'ondes désiré.

INT-A, B : Formes d'onde internes A, B

EXP-A–E : Cartes d'extension A à E

* *Vous ne pouvez sélectionner un groupe d'une carte d'extension que si celle-ci est installée dans le XP-30.*

Number (n° de la forme d'onde)

Sélectionnez le n° de l'onde. Son nom s'affiche entre parenthèses.

Gain (gain de la forme d'onde)

Réglez le gain (volume) de la forme d'onde sur une plage de -6 à +12 dB par pas de 6 dB. Une augmentation de 6 dB double le gain.

Switch (activation de la touche)

Activez (ON) les touches que vous souhaitez utiliser et désactivez (OFF) toutes celles qui ne doivent pas être déclenchées.

■ Réglage de la hauteur d'un instrument de perc. (PITCH)

Les paramètres de ce menu agissent sur la hauteur de la forme d'onde WG de chaque instrument de percussion.

PITCH

Fixez la hauteur de base de chaque instrument de percussion.

Coarse (accord grossier)

Réglez la hauteur par pas de demi-tons (sur -4 à +4 octaves).

Fine (accord fin)

Réglez la hauteur par pas de centièmes (sur -50 à +50 cent.).

* *Un centième est égal à 1/100ème de demi-ton.*

Random (mod. aléatoire de la hauteur)

Ce paramètre vous permet de fixer la valeur de modulation aléatoire de la hauteur à chaque pression sur une touche. Si vous ne souhaitez pas de modification aléatoire de la hauteur, indiquez la valeur 0. La valeur de réglage de ce paramètre est le centième.

Env Depth (action de l'env. de hauteur)

Fixez le taux d'action de l'enveloppe de hauteur sur la hauteur. Plus la valeur est élevée, plus son action est importante. Des valeurs négatives (-) inversent l'enveloppe.

PCH VELOCITY

Fixez l'action de la vélocité de l'enveloppe de hauteur.

Velocity Sens

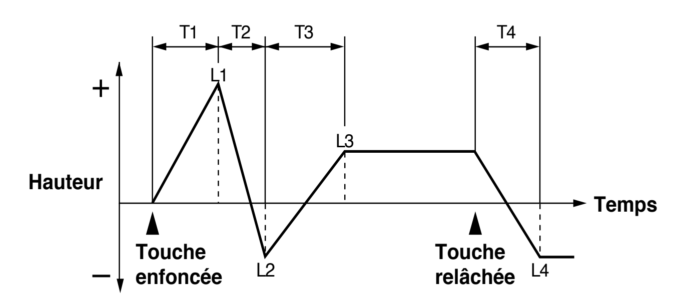
Permet de régler l'action de la vélocité sur l'enveloppe de hauteur. Plus la valeur est élevée, plus l'action sur l'env. de hauteur est différente entre les notes jouées fort et celles jouées doucement. Des valeurs négatives inversent l'effet.

Velocity Time

Ce paramètre permet de fixer l'action de la vélocité sur la durée des segments de l'enveloppe de hauteur. Plus la valeur est élevée, plus la durée des segments lorsque la vélocité est faible est différente de celle en vigueur lorsque la vélocité est forte. Des valeurs négatives (-) inversent l'effet.

PCH ENVELOPE

Permet de définir la variation de hauteur dans le temps.



T1–4 (Segments 1 à 4 de l'env. de hauteur)

Fixez la durée des différents segments de l'enveloppe.

L1–L4 (Niveaux des segments 1 à 4)

Fixez le volume de chaque segment de l'enveloppe.

■ Modulation de la brillance du son par le filtre (TVF)

Ce menu vous permet de moduler le timbre du son au moyen d'un filtre TVF (filtre évolutif dans le temps).

FILTER

Ces paramètres permettent de définir le filtre TVF.

Type (type de filtre)

Sélectionnez le type de filtre désiré.

OFF : Aucun filtre utilisé.

LPF (passe-bas) : Atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. C'est le type de filtre le plus couramment utilisé sur les synthétiseurs.

BPF (passe-bande) : Ne laisse passer que les fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de coupure.

HPF (passe-haut) : Atténue les fréquences situées en dessous de la fréq. de coupure.

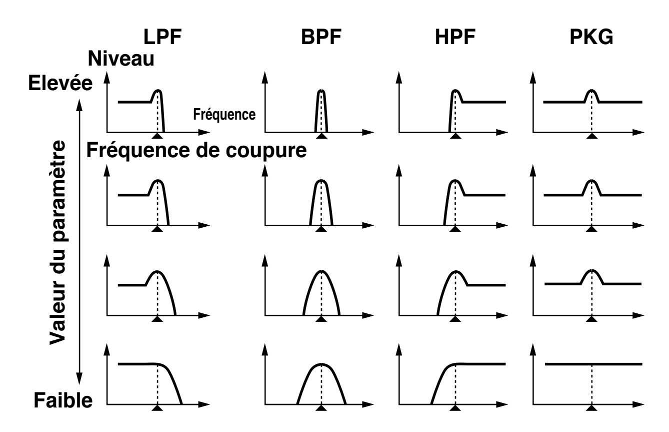
PKG (en cloche) : Accentue les fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de coupure.

Cut (Fréquence de coupure)

Fixez la fréquence de coupure du filtre.

Res (Résonance)

La résonance accentue les fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de coupure. Des valeurs excessives peuvent provoquer de l'oscillation et de la distorsion.



Env Depth (taux d'action de l'enveloppe)

Fixez la profondeur de l'enveloppe de filtre. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est importante. Les valeurs négatives (-) inversent le sens de l'enveloppe.

TVF VELOCITY

V-Sens (sensibilité à la vélocité)

Ce paramètre permet de moduler l'enveloppe du filtre par la vélocité. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité affecte l'enveloppe du filtre. Les valeurs négatives (-) inversent l'effet.

V-Time (modul. des segments par la vél.)

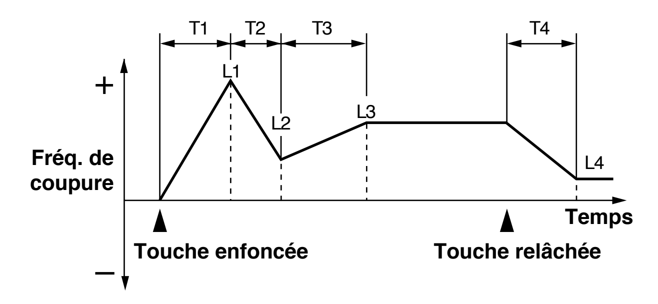
Ce paramètre permet de moduler la durée des segments de l'enveloppe du filtre par la vélocité. Plus la valeur est élevée, plus la durée des segments en vigueur lorsque la vélocité est faible est différente de celle en vigueur lorsque la vélocité est forte. Des valeurs négatives (-) inversent l'effet.

V-Resonance (mod. de la réson. par la vél.)

Ce paramètre permet de moduler la résonance par la vélocité. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité de jeu affecte la résonance. Les valeurs négatives (-) inversent l'effet.

TVF ENVELOPE

Ces paramètres vous permettent de définir l'enveloppe du filtre (la façon dont la fréquence de coupure du filtre évolue dans le temps).



T1–T4 (segments 1 à 4 de l'enveloppe de filtre)

Fixe la durée des différents segments de l'enveloppe.

L1–L4 (niveau des segments 1 à 4)

Fixe le niveau de la fréquence de coupure au niveau de chaque segment.

■ Modulation du volume et de la position du son dans l'espace stéréo (TVA)

Le TVA (amplificateur variable dans le temps) permet de moduler le volume et la position du son dans l'espace stéréo.

TVA

Level

Permet de fixer le volume de base du Tone. Servez-vous de ce paramètre pour faire le mixage désiré entre les différents Tones.

Pan

Fixe le panoramique (ou position dans l'espace stéréo) du Tone.

La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Random (Random Pan Depth)

Permet de déplacer au hasard le son dans l'espace stéréo à chaque pression sur une touche. Pour ne pas que le son se déplace dans l'espace stéréo, indiquez la valeur 0.

Alternate (Alternate Pan Depth)

Permet de faire passer le son de droite à gauche et vice versa à chaque pression sur une touche. Plus la valeur est élevée, plus la plage d'éloignement est étendue. Vous pouvez fixer les valeurs L (gauche) ou R (droite) de départ. Pour faire permuter deux Tones entre la gauche et la droite, réglez le premier sur une valeur L et l'autre sur une valeur R.

TVA VELOCITY

Fixez l'action de la vélocité de l'enveloppe de l'amplificateur.

Velocity Sens (sensibilité à la vélocité)

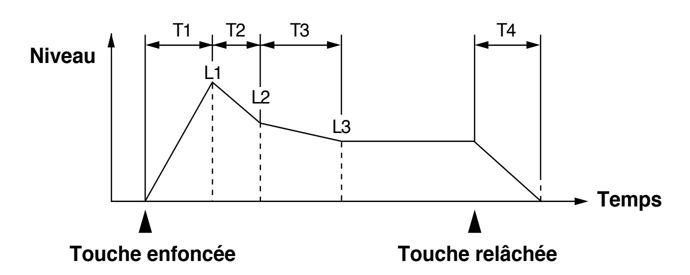
Ce paramètre vous permet de moduler l'enveloppe du TVA par la vélocité. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité va moduler l'enveloppe du TVA. Des valeurs négatives (-) inversent l'effet.

Velocity Time (mod. de la durée des segments par la vél.)

Ce paramètre permet de moduler la durée des segments de l'enveloppe du TVA par la vélocité. Plus la valeur est élevée, plus la durée des segments en vigueur lorsque la vélocité est forte est différente de celle en vigueur lorsque la vélocité est faible. Des valeurs négatives (-) inversent l'effet.

TVA ENVELOPE

Ces paramètres vous permettent de définir l'enveloppe du TVA (façon dont évolue le volume du son dans le temps).



T1–T4 (segments 1 à 4 de l'enveloppe du TVA)

Fixez la durée des segments de l'enveloppe du TVA.

L1–L3 (TVA Envelope 1–3)

Fixez le volume de chaque segment par rapport au volume de base du TVA.

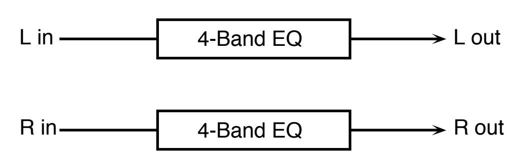
Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)

La section d'effets EFX regroupe 40 types d'effets différents, dont certains sont constitués de deux effets différents placés en série ou en parallèle.

* *Les paramètres signalés par un dièse "#" peuvent être pilotés par un contrôleur (deux paramètres évoluent simultanément pour "#1" et "#2"). Ce sont les réglages du menu Patch ou Performance EFX Control (PATCH/EFFECTS/PATCH EFX CTRL or PERFORM/EFFECTS/PERFORM EFX CTRL) qui déterminent le mode de pilotage de ces deux paramètres.*

1 : STEREO-EQ (égaliseur stéréo)

Égaliseur stéréo quatre bandes (grave, médium x 2, aiguë).



Low Freq (fréquence grave)

Sélectionne la fréquence grave (200 Hz / 400 Hz).

Low Gain

Règle le gain de la plage des fréquences graves.

Hi Freq (fréquence aiguë)

Sélectionne la fréquence aiguë (4 kHz / 8 kHz).

Hi Gain

Règle le gain de la plage des fréquences aiguës.

P1 Freq (fréquence médium 1)

Fixe la fréquence de la plage des médiums 1.

P1 Q (Q Mid 1)

Ce paramètre permet de fixer l'ampleur de la zone située de part et d'autre de la fréquence P1 (Q) sur laquelle porte le réglage de gain des médiums 1. Plus la valeur de Q est élevée, plus la zone affectée se rétrécit.

P1 Gain (gain des médiums 1)

Règle le gain de la zone délimitée par les paramètres P1 Freq et P1 Q.

P2 Freq (fréquence médium 2)

Sélectionne la fréquence de la plage des médiums 2.

P2 Q (Q Mid 2)

Ce paramètre permet de fixer l'ampleur de la zone située autour de la fréquence P2 (Q) sur laquelle porte le réglage de gain des médiums 2. Plus la valeur de Q est élevée, plus la zone affectée se rétrécit.

P2 Gain (gain des médiums 2)

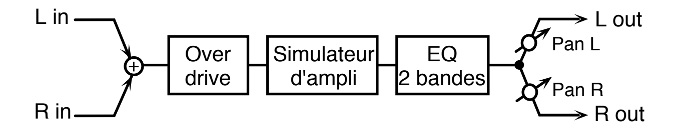
Permet de régler le gain de la zone délimitée par les paramètres P2 Freq et M2 Q.

Level (niveau de sortie)

Permet de régler le niveau de sortie

2 : OVERDRIVE

Cet effet applique une distorsion douce du type celle produite par les amplificateurs à lampes.



Drive

Fixe le degré de la distorsion. Ce réglage agit également sur le volume.

Level (niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

LowGain (gain des graves)

Fixe le gain de la plage des fréquences graves.

Hi Gain (gain des aiguës)

Fixe le gain de la plage des fréquences aiguës.

Amp Type (Simulateur d'amplificateur)

Sélectionne le type d'amplificateur guitare désiré.

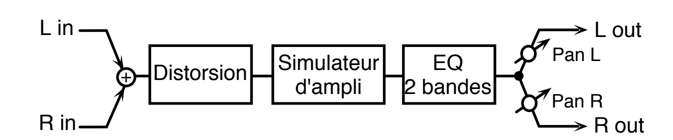
SMALL : amplificateur de petite taille
BUILT-IN : combo
2-STACK : combo double corps de grande taille
3-STACK : combo triple corps de grande taille

Pan (Panoramique de sortie)

Permet de fixer la position dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

3 : DISTORTION

Cet effet produit une distorsion plus intense que celle de l'effet Overdrive.



Drive

Fixe le degré de la distorsion. Ce réglage agit également sur le volume.

Level (niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

LowGain (gain des graves)

Fixe le gain de la plage des fréquences graves.

Chapitre 3

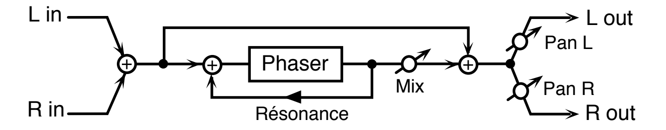
Hi Gain (gain des aiguës)
Fixe le gain de la plage des fréquences aiguës.

Amp Type (Simulateur d'amplificateur)
Sélectionne le type d'amplificateur guitare désiré.

SMALL : amplificateur de petite taille
BUILT-IN : combo
2-STACK : combo double corps de grande taille
3-STACK : combo triple corps de grande taille

Pan (Panoramique de sortie)
Permet de fixer la position dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

4 : PHASER
Le phaser permet de déplacer la phase du signal. Ajouté, au signal direct, cet effet produit une modulation qui confère au son espace et profondeur.



Manual
Permet de régler la fréquence de base au niveau de laquelle le son va être modulé.

Rate
Permet de régler la fréquence (période) de modulation.

Depth
Règle la profondeur de la modulation.

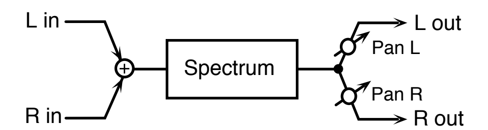
Res (Resonance)
Permet de régler l'accentuation appliquée aux fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de base (fixée au paramètre Manual).

Mix (Dosage)
Règle le dosage entre le signal direct et l'effet de phaser.

Pan (Panoramique de sortie)
Permet de placer le son dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Level (Niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

5 : SPECTRUM
L'effet Spectrum est un type de filtre qui modifie le timbre en amplifiant ou atténuant le niveau de certaines fréquences bien précises. Son principe est identique à celui d'un égaliseur, mais il dispose de 8 points de fréquences placés de façon optimale pour donner du caractère au son.



Band 1 (gain de la bande1)
Définit le niveau de la bande 250 Hz.

Band 2 (gain de la bande 2)
Définit le niveau de la bande 500 Hz.

Band 3 (gain de la bande 3)
Définit le niveau de la bande 1000 Hz.

Band 4 (gain de la bande 4)
Définit le niveau de la bande 1250 Hz.

Band 5 (gain de la bande 5)
Définit le niveau de la bande 2000 Hz.

Band 6 (gain de la bande 6)
Définit le niveau de la bande 3150 Hz.

Band 7 (gain de la bande 7)
Définit le niveau de la bande 4000 Hz.

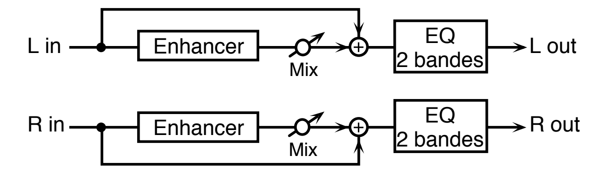
Band 8 (gain de la bande 8)
Définit le niveau de la bande 8000 Hz.

Q (Largeur de bande)
Règle la largeur des bandes de fréquence dont le gain est modifié (réglage commun à toutes les bandes).

Pan (Panoramique de sortie)
Permet de placer le son dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Level (Niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

6 : ENHANCER
L'enhancer réorganise la structure des harmoniques aiguës pour conférer au son un caractère brillant et incisif.



Sens (Sensibilité)
Permet de régler la sensibilité de l'Enhancer.

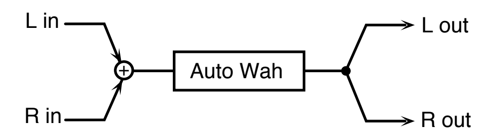
Mix (Dosage son direct/effet)
Permet de régler le dosage entre les harmoniques générées par l'Enhancer et le signal direct.

LowGain (Gain des graves)
Règle le gain de la plage des fréquences graves.

Hi Gain (Gain des aiguës)
Règle le gain de la plage des fréquences aiguës.

Level (Niveau de sortie)
Permet de régler le niveau de sortie.

7 : AUTO-WAH
L'effet d'Auto Wah fait évoluer cycliquement un filtre pour produire une variation cyclique du timbre.



Filter (Type de filtre)
Sélectionnez le type de filtre désiré.

LPF : L'effet de wah est appliqué sur une large plage de fréquences.

BPF : L'effet de wah est appliqué sur une petite plage de fréquences.

Sens
Détermine la sensibilité avec laquelle le filtre évolue.

Manual
Permet de fixer la fréquence centrale au niveau de laquelle l'effet doit être appliqué.

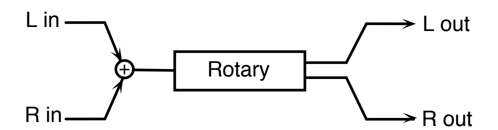
Peak
Permet de régler l'ampleur de la zone située de part et d'autre de la fréquence centrale sur laquelle est appliqué l'effet de wah. Plus la valeur est faible, plus cette zone s'agrandit. Plus la valeur est élevée, plus cette zone se rétrécit.

Rate
Fixe la fréquence de modulation.

Depth
Fixe la profondeur de modulation.

Level (Niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

8 : ROTARY
L'effet Rotary émule le son des célèbres haut-parleurs rotatifs. Vous avez la possibilité de régler les mouvements des rotors aigus et graves séparément pour reproduire le plus fidèlement possible le son de ces haut-parleurs. Cet effet convient tout particulièrement aux orgues électriques.



LowSlow (vit. lente du rotor grave)
Règle la vitesse lente du rotor grave.

LowFast (vit. rapide du rotor grave)
Règle la vitesse rapide du rotor grave.

LowAccl (accélération du rotor grave)
Définit la durée nécessaire au rotor grave pour passer de vitesse lente à vitesse aiguë et vice versa. Plus la valeur est faible, plus le passage se fait lentement.

Low Lvl (niveau du rotor grave)
Règle le volume du rotor grave.

Hi Slow (vit. lente du rotor aigu)
Règle la vitesse lente du rotor aigu.

Hi Fast (vit. rapide du rotor aigu)
Règle la vitesse rapide du rotor aigu.

Hi Accl (accélération du rotor aigu)
Définit la durée nécessaire au rotor aigu pour passer de vitesse lente à vitesse rapide et vice versa. Plus la valeur est faible, plus le passage se fait lentement.

Hi Lvl (niveau du rotor aigu)
Règle le volume du rotor aigu.

Separation
Définit la dispersion spatiale du son.

Speed (vitesse)
Changement de vitesse de rotation simultané du rotor grave et du rotor aigu.

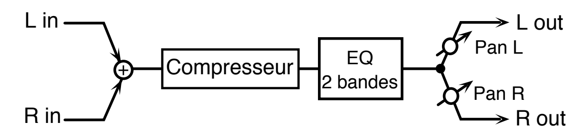
SLOW : Ralentit la rotation jusquà la vitesse lente fixée (aux paramètres Low Slow / Hi Slow).

FAST : Accélère la rotation jusqu'à la vitesse rapide fixée (aux paramètres Low Fast / Hi Fast).

Level (Niveau de sortie)
Permet de fixer le niveau de sortie.

9 : COMPRESSOR

L'effet Compressor atténue les niveaux élevés et amplifie les niveaux faibles pour réduire les variations de volume.



Attack

Règle le temps d'attaque du son.

Sustain

Règle la durée pendant laquelle les sons de faible niveau doivent être amplifiés avant d'atteindre le volume désiré.

Post Gain

Fixe le gain de sortie.

LowGain

Règle le gain des fréquences graves.

Hi Gain

Règle le gain des fréquences aiguës.

Pan

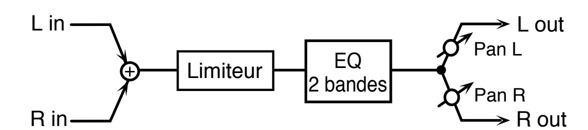
Permet de régler la position du son de l'effet dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre, et 63R à la position la plus à droite.

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

10 : LIMITER

L'effet Limiter compresse les signaux dont le niveau dépasse un niveau donné pour éviter toute distorsion.



Thresh (niveau de seuil)

Fixe le niveau à partir duquel la compression se déclenche.

Ratio (taux de compression)

Fixe le taux de compression.

Release (temps de rétablissement)

Fixe la durée que met la compression à disparaître une fois que le signal est repassé sous le niveau de seuil.

Gain (gain de sortie)

Règle le gain de sortie.

LowGain (gain des graves)

Règle le gain des fréquences graves.

Hi Gain (gain des aiguës)

Règle le gain des fréquences aiguës.

Pan (panoramique de sortie)

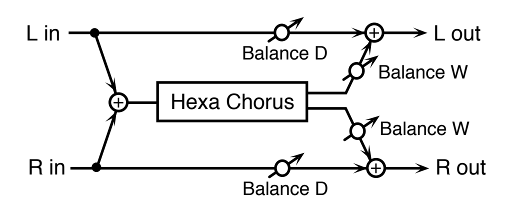
Permet de fixer la position du son de l'effet dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

11 : HEXA-CHORUS

L'effet Hexa-chorus fait appel à un chorus à six phases (six couches de chorus) pour conférer richesse et ampleur au son.



Pre Dly (pré-délai)

Règle la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate

Règle la fréquence de modulation.

Depth

Règle la profondeur de modulation.

Dly Dev

Alors que le pré-délai (Pre Dly) fixe la durée que met l'effet à apparaître après déclenchement du son, le paramètre Pre Dly Dev permet d'ajuster cette durée entre les six phases du chorus.

Dpt Dev

Règle la différence de modulation entre chacune des six phases du chorus.

Pan Dev

Permet de placer les six phases du chorus dans l'espace stéréo. Avec la valeur 0, toutes les phases sont placées au centre. Paramètre réglé sur 20, les phases du chorus sont séparées les unes des autres de 60 degrés par rapport au centre.

Balance (dosage d'effet)

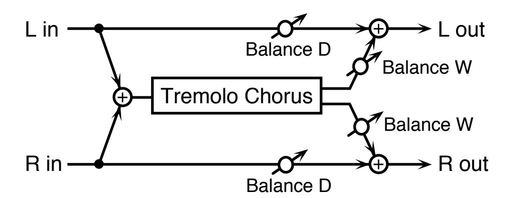
Règle le dosage entre le signal direct et le son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

12 : TREMOLO-CHORUS

L'effet Tremolo Chorus est un effet de chorus auquel a été ajouté l'effet Tremolo (variation cyclique du volume).



Pre Dly (pré-délai)

Fixe la durée que met l'effet de chorus à se déclencher après l'apparition du signal direct.

ChoRate (fréquence du chorus)

Règle la fréquence de modulation du chorus.

Cho Dpt (profondeur du chorus)

Règle la profondeur de modulation du chorus.

Phase (phase du trémolo)

Règle la phase du trémolo.

TrmRate (fréquence du trémolo)

Règle la fréquence de modulation du trémolo.

Trm Sep (séparation du trémolo)

Règle la dispersion spatiale du trémolo.

Balance (dosage d'effet)

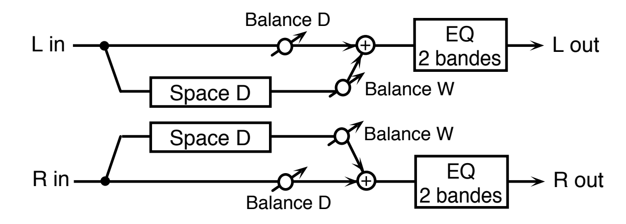
Règle le dosage entre le signal direct et le son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

13 : SPACE-D

L'effet Space-D est un chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne confère pas une impression de modulation mais produit un effet de chorus transparent.



Pre Dly (pré-délai)

Fixe la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate

Règle la fréquence de modulation.

Depth

Règle la profondeur de modulation.

Phase

Règle la dispersion spatiale du son.

LowGain (gain des graves)

Règle le gain des fréquences graves.

Hi Gain (gain des aiguës)

Règle le gain des fréquences aiguës.

Balance (dosage d'effet)

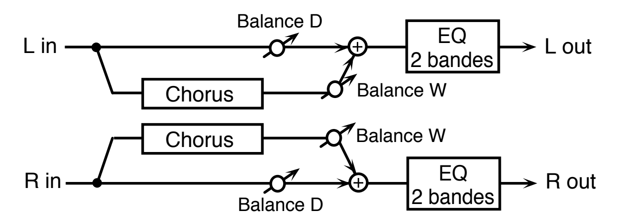
Règle le dosage signal direct/traité. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

14 : STEREO-CHORUS

C'est un effet de chorus stéréo doté d'un filtre pour faire varier le timbre du son traité par le chorus.



Pre Dly (pré-délai)

Fixe la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate

Règle la fréquence de modulation.

Depth

Règle la profondeur de modulation.

Phase

Règle la dispersion spatiale du son.

Filter (type de filtre)

Sélectionnez le type de filtre désiré.

OFF : aucun filtre n'est utilisé.

LPF : filtre passe-bas qui atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

HPF : filtre passe-haut qui atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Fixe la fréquence de coupure du filtre du chorus.

LowGain (gain des graves)

Règle le gain des fréquences graves.

Hi Gain (gain des aiguës)

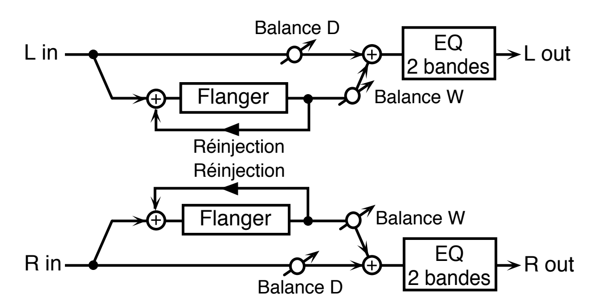
Règle le gain des fréquences aiguës.

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)
Régle le niveau de sortie.

15 : STEREO-FLANGER
Flanger stéréo. Le LFO a la même phase pour la droite et la gauche. Cet effet confère au son une résonance métallique qui monte et descend (comme le son d'un avion au décollage ou à l'atterrissage). Vous disposez d'un réglage de filtre pour pouvoir ajuster le timbre du son traité par le flanger.



Pre Dly (pré-délai)
Fixe la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate
Règle la fréquence de modulation.

Depth
Règle la profondeur de modulation.

Fbk (niveau de réinjection)
Fixe la proportion (%) du son de flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Phase
Règle la dispersion spatiale du son.

Filter (type de filtre)
Sélectionne le type de filtre désiré.

OFF : aucun filtre n'est utilisé.

LPF : filtre passe-bas qui atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

HPF : filtre passe-haut qui atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)
Fixe la fréquence de coupure du filtre.

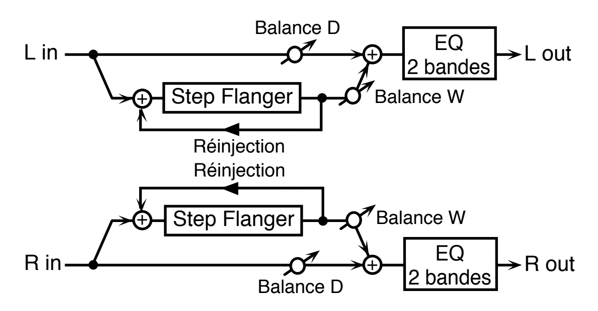
LowGain (gain des graves)
Règle le gain des fréquences graves.

Hi Gain (gain des aiguës)
Règle le gain des fréquences aiguës.

Balance (dosage d'effet)
Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

16 : STEP-FLANGER
L'effet Step Flanger consiste en un flanger dont la hauteur varie par étapes. Vous pouvez fixer la vitesse de variation sous forme de valeur de note d'un tempo précis.



Pre Dly (pré-délai)
Fixe la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate
Règle la fréquence de modulation.

Depth
Règle la profondeur de modulation.

Fbk (niveau de réinjection)
Définit le taux de vréinjection du signal traité en entrée. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.

Phase
Règle la dispersion spatiale du son.

Step Rate
Fixe la fréquence (période) du changement de hauteur. Vous pouvez régler ce paramètre sur une valeur de note d'un tempo précis. Dans ce cas, indiquez la valeur de note désirée.

Si Step Rate est réglé sur une val. de note

Vous pouvez reprendre le tempo fixé au paramètre Patch Tempo ou Performance Tempo ou encore reprendre l'horloge système du XP-30.
Pour utiliser un tempo fixe depuis le mode Patch (paramètre Tempo), réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) sur PATCH, puis fixez le tempo désiré.
Pour reprendre le tempo de l'horloge système depuis le mode Patch, réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) sur SYSTEM.
Pour utiliser un tempo fixe depuis le mode Performance (paramètre Tempo), réglez le paramètre Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) sur PERFORM, puis fixez le tempo désiré.
Pour reprendre le tempo de l'horloge système depuis le mode Performance, réglez le param. Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) sur SYSTEM.

LowGain (gain des graves)
Règle le gain de la plage des fréquences graves.

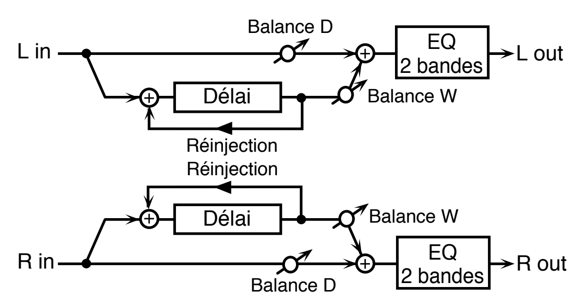
Hi Gain (gain des aigus)
Règle le gain de la plage des fréquences aiguës.

Balance (dosage d'effet)
Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

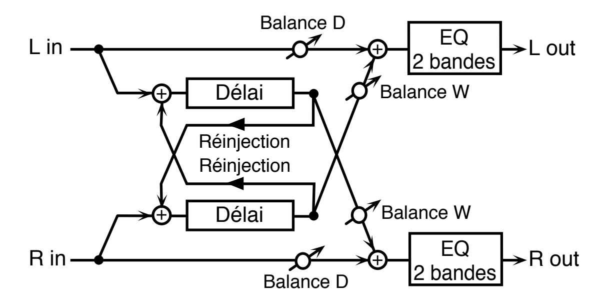
Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

17 : STEREO-DELAY
Délai stéréo.

Paramètre Mode réglé sur NORMAL :



Paramètre Mode réglé sur CROSS :



Delay L (temps de retard gauche)
Fixe la durée que met le délai gauche à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Delay R (temps de retard droit)
Fixe la durée que met le délai droit à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Fbk (niveau de réinjection)
Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives(-) inversent la phase du signal.

Mode (mode de réinjection)
Choisissez la façon dont le son traité est réinjecté dans l'effet.

NORMAL : Le délai gauche est réinjecté dans le délai gauche et le délai droit dans le délai droit.

CROSS : Le délai gauche est réinjecté dans le délai droit et le délai droit est réinjecté dans le délai gauche.

Phase L (phase du délai gauche)
Sélectionnez la phase du délai gauche.

NORMAL : Phase inchangée.

INVERT : Phase inversée.

Phase R (phase du délai droit)
Sélectionnez la phase du délai droit.

NORMAL : Phase inchangée.

INVERT : Phase inversée.

HF Damp (atténuation des aiguës)
Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

LowGain (gain des graves)
Règle le gain des fréquences graves.

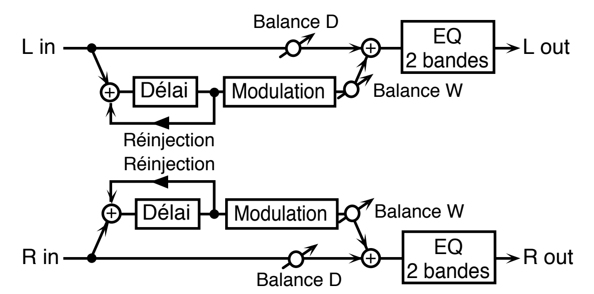
Hi Gain (gain des aiguës)
Règle le gain des fréquences aiguës.

Balance (dosage d'effet)
Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

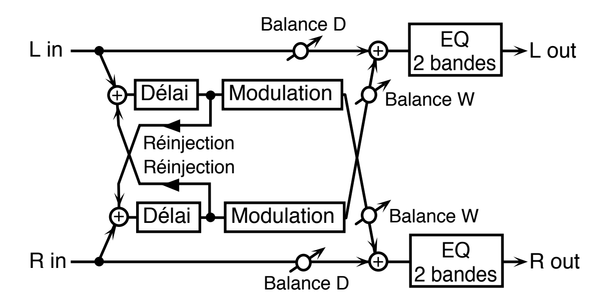
Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

18 : MODULATION-DELAY
Cet effet ajoute de la modulation à l'effet de délai. Le résultat est un effet proche du Flanger.

Paramètre Mode réglé sur NORMAL :



Paramètre Mode réglé sur CROSS :



Delay L (temps de retard gauche)
Fixe la durée que met le délai gauche à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Delay R (temps de retard droit)
Fixe la durée que met le délai droit à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Fbk (niveau de réinjection)
Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives(-) inversent la phase du signal.

Mode (mode de réinjection)
Choisissez la façon dont le son traité est réinjecté dans l'effet.

NORMAL : Le délai gauche est réinjecté dans le délai gauche et le délai droit dans le délai droit.

CROSS : Le délai gauche est réinjecté dans le délai droit et le délai droit est réinjecté dans le délai gauche.

Rate
Fixez la fréquence de la modulation.

Depth
Fixez la profondeur de la modulation.

Phase
Réglez la dispersion spatiale du son.

HF Damp (atténuation des aiguës)
Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

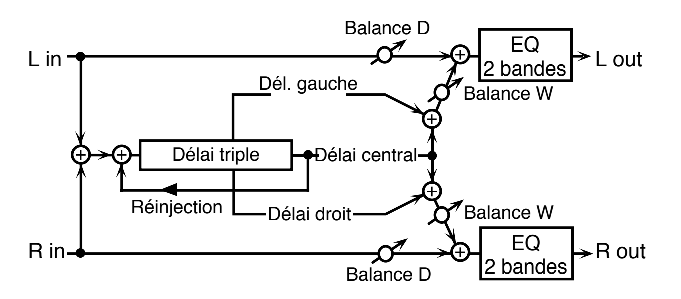
LowGain (gain des graves)
Règle le gain des fréquences graves.

Hi Gain (gain des aiguës)
Règle le gain des fréquences aiguës.

Balance (dosage d'effet)
Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

19 : TRIPLE-TAP-DELAY
L'effet Triple Tap Delay produit trois délais : un délai central, un délai gauche et un délai droit. Vous pouvez caler le délai central sur une valeur de note.



Delay C (temps de retard central)
Delay L (temps de retard gauche)
Delay R (temps de retard droit)
Fixe la durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine. Vous pouvez régler ce paramètre sur une valeur de note à spécifier.

> **Si Step Rate est réglé sur une val. de note**
> Vous pouvez fixer le tempo désiré au paramètre Tempo des modes Patch ou Performance ou encore reprendre l'horloge système du XP-30.
> Pour utiliser un tempo fixe depuis le mode Patch (paramètre Tempo), réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) sur PATCH, puis fixez le tempo désiré.
> Pour reprendre le tempo de l'horloge système depuis le mode Patch, réglez le paramètre Source (PATCH/ COMMON/PATCH CLOCK) sur SYSTEM.
> Pour utiliser un tempo fixe depuis le mode Performance (paramètre Tempo), réglez le paramètre Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) sur PERFORM, puis fixez le tempo désiré.
> Pour reprendre le tempo de l'horloge système depuis le mode Performance, réglez le param. Source (PERFORM/ COMMON/PERFORM CLOCK) sur SYSTEM.

Fbk (niveau de réinjection)
Règle la proportion (%) du délai à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase du signal.

Level C (niveau du délai central)
Level L (niveau du délai gauche)
Level R (niveau du délai droit)
Fixe le volume de chaque délai.

HF Damp (atténuation des aiguës)
Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

LowGain (gain des graves)
Règle le gain de la plage des fréquences graves.

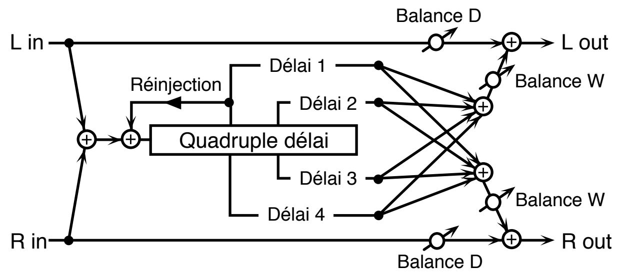
Hi Gain (gain des aiguës)
Règle le gain de la plage des fréquences aiguës.

Balance (dosage d'effet)
Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

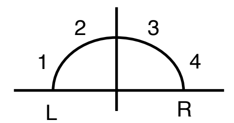
Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

20 : QUADRUPLE-TAP-DELAY

L'effet Quadruple Tap Delay offre quatre délais chacun réglable sur une valeur de note spécifiée.



Voici la position de chaque délai dans l'espace stéréo.



Delay 1 (temps de retard 1)
Delay 2 (temps de retard 2)
Delay 3 (temps de retard 3)
Delay 4 (temps de retard 4)

Fixe la durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine. Vous pouvez régler ce paramètre sur une valeur de note à spécifier.

Si Step Rate est réglé sur une val. de note

Vous pouvez fixer le tempo désiré au paramètre Tempo des modes Patch ou Performance ou encore reprendre l'horloge système du XP-30.
Pour utiliser un tempo fixe depuis le mode Patch (paramètre Tempo), réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) sur PATCH, puis fixez le tempo désiré.
Pour reprendre le tempo de l'horloge système depuis le mode Patch, réglez le paramètre Source (PATCH/ COMMON/PATCH CLOCK) sur SYSTEM.
Pour utiliser un tempo fixe depuis le mode Performance (paramètre Tempo), réglez le paramètre Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) sur PERFORM, puis fixez le tempo désiré.
Pour reprendre le tempo de l'horloge système depuis le mode Performance, réglez le param. Source (PERFORM/COMMON/PERFORM CLOCK) sur SYSTEM.

Level 1
Level 2
Level 3
Level 4

Réglez le volume de chaque délai.

Fbk (niveau de réinjection)

Règle la proportion (%) du délai à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase du signal.

HF Dam (atténuation des aiguës)

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

Balance (dosage d'effet)

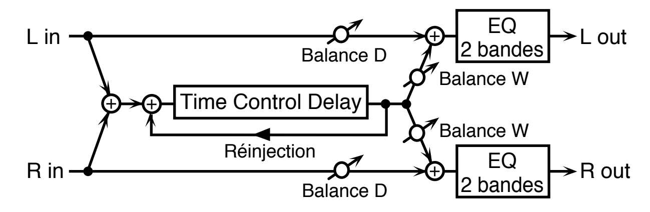
Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

21 : TIME-CONTROL-DELAY

Cet effet vous permet de moduler en temps réel le temps de retard et la hauteur via un contrôleur de votre choix que vous aurez attribué comme source de commande de l'effet EFX C.Src. Plus le temps de retard est long, plus la hauteur baisse. Plus le pré-délai est court, plus la hauteur augmente.



Delay (temps de retard)

Fixe la durée que met chaque son de délai à se déclencher après l'apparition du son direct.

Accel (accélération)

Permet de fixer la vitesse nécessaire au temps de retard (paramètre Delay) pour passer de sa valeur en cours à la nouvelle valeur sélectionnée. La vitesse à laquelle le paramètre Delay passe d'une valeur à l'autre affecte la vitesse de changement de la hauteur.

Fbk (niveau de réinjection)

Fixe la proportion (%) du son de l'effet à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp (atténuation des aiguës)

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

Pan (panoramique de sortie)

Permet de placer le son de l'effet dans l'espace stéréo. L63

correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

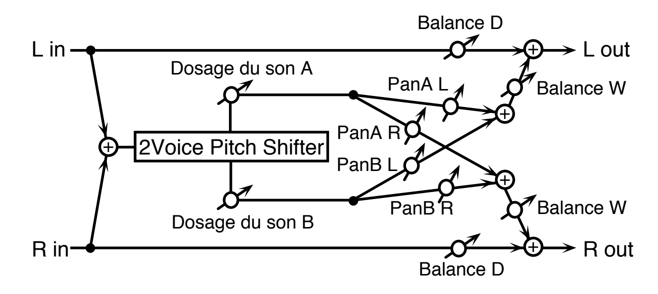
LowGain (gain des graves)
Règle le gain des fréquences graves.

Hi Gain (gain des aiguës)
Règle le gain des fréquences graves.

Balance (dosage d'effet)
Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

22 : 2VOICE-PITCH-SHIFTER
Un Pitch Shifter est un effet qui modifie la hauteur du son d'origine. L'effet 2 Pitch Shifter comporte deux pitches shifters et peut ainsi ajouter au son d'origine le même son transposé à deux hauteurs différentes.



CoarseA (accord grossier A) #1
Permet de faire le réglage grossier de la hauteur du Pitch Shifter A par pas de demi-tons (-2 à +1 octave).

Fine A (accord fin A) #1
Permet de faire le réglage fin de la hauteur du Pitch Shifter A par pas de 2 centièmes (de -100 à +100 centièmes).

* *Un centième est égal à 1/100ème de demi-ton.*

Pan A (panoramique de sortie A)
Permet de placer le son du Pitch Shifter A dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et R63 à la position la plus à droite.

PreDlyA (temps de retard A)
Fixe la durée que met le Pitch Shifter A à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

CoarseB (accord grossier B) #2
Permet de faire le réglage grossier de la hauteur du Pitch Shifter B par pas de demi-tons (-2 à +1 octave).

Fine B (accord fin B) #2
Permet de faire le réglage fin de la hauteur du Pitch Shifter B par pas de 2 centièmes (de -100 à +100 centièmes).

* *Un centième est égal à 1/100ème de demi-ton.*

Pan B (panoramique de sortie B)
Permet de placer le son du Pitch Shifter B dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et R63 à la position la plus à droite.

PreDlyB (temps de retard B)
Fixe la durée que met le Pitch Shifter B à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

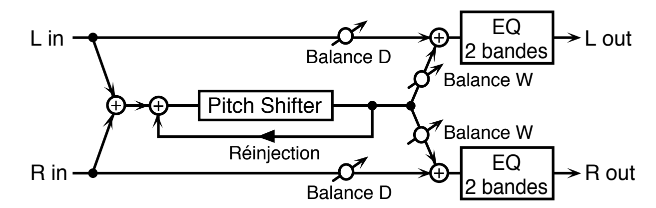
Mode
Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la réponse au signal direct est lente, mais plus la hauteur est stable.

Lvl Bal (dosage entre Pitch Shifters A et B)
Règle le dosage entre les sons du Pitch Shift A et du Pitch Shift B.

Balance (dosage d'effet)
Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

23 : FBK-PITCH-SHIFTER (Feedback Pitch Shifter)
Cet effet de pitch shifter permet de réinjecter dans l'effet le son dont la hauteur a été modifiée (transposée).



Coarse (accord grossier) #1
Permet de régler la hauteur du son transposé par pas de demi-ton (sur une plage de -2 à +1 octave).

Fine (accord fin) #1
Permet d'ajuster la hauteur du son transposé par pas de 2 centièmes (sur une plage de -100 à +100 centièmes).

* *Un centième est égal à 1/100ème de demi-ton.*

Fbk (niveau de réinjection)
Fixe la proportion (%) du signal traité à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Pre Dly (temps de retard)
Fixe la durée que met le Pitch Shifter à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Mode
Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la réponse au signal direct est lente, mais plus la hauteur reste stable.

Pan (panoramique de sortie Pan)
Permet de placer le son de l'effet dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à

la position la plus droite.

LowGain (gain des graves)

Règle le gain des fréquences graves.

Hi Gain (gain des aiguës)

Règle le gain des fréquences graves.

Balance (dosage d'effet)

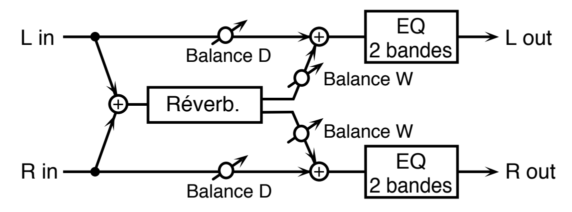
Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

24 : REVERB

L'effet Reverb ajoute de la réverbération au son pour reproduire un espace acoustique.



Type (Reverb Type)

Sélectionne le type de réverbération désiré.

ROOM1 : réverbération dense dotée d'un déclin court
ROOM2 : réverbération légère dotée d'un déclin court
STAGE1 : réverbération longue
STAGE2 : réverbération riche en premières réflexions
HALL1 : réverbération claire
HALL2 : réverbération riche

Pre Dly (temps de retard)

Fixe la dure que met l'effet de réverbération à se déclencher après l'apparition du son direct.

Time (temps de réverbération)

Fixe la durée de la réverbération.

HF Damp (atténuation des aigus)

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son de l'effet est atténué. Plus cette fréquence est basse, plus les fréquences aiguës sont atténuées et plus la réverbération a un son doux et discret. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur Bypass.

LowGain (gain des graves)

Règle le gain des fréquences graves.

Hi Gain (gain des aigus)

Règle le gain des fréquences aiguës.

Balance (dosage d'effet)

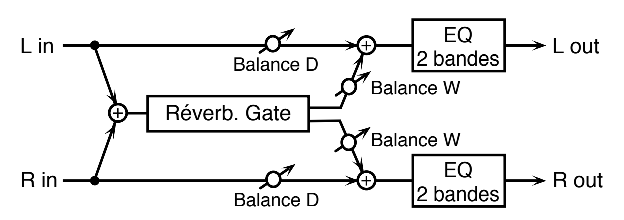
Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

25 : GATE-REVERB

Réverbération particulière interrompue avant sa fin naturelle.



Type (Gate Reverb Type)

Sélectionnez le type de réverbération désiré.

NORMAL : réverbération Gate traditionnelle
REVERSE : réverbération inversée
SWEEP1 : l'effet de réverb. se déplace de droite à gauche
SWEEP2 : l'effet de réverb. se déplace de gauche à droite

Pre Dly (temps de retard)

Fixe la durée que met l'effet de réverbération à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Gate Time

Fixe le temps que dure la réverbération avant d'être coupée.

LowGain (gain des graves)

Règle le gain des fréquences graves.

Hi Gain (gain des aiguës)

Règle le gain des fréquences graves.

Balance (dosage d'effet)

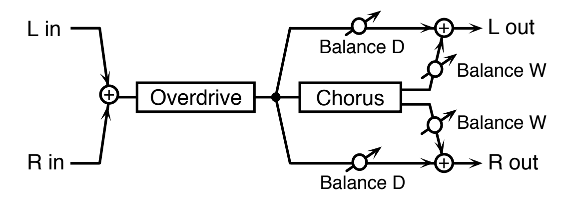
Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

26 : OVERDRIVE→CHORUS

Effets d'Overdrive et de Chorus placés en série.



OD Drive (degré d'effet)

Règle la quantité de distorsion de l'overdrive. Le volume varie avec le niveau de distorsion.

OD Pan (panoramique)

Permet de placer le son de l'overdrive dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Cho Dly (temps de retard du chorus)

Fixe la durée que met le chorus à se déclencher après

l'apparition du son d'origine.

ChoRate (fréquence du chorus)
Règle la fréquence de modulation du chorus.

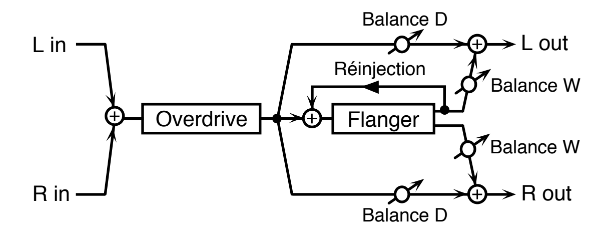
Chorus Depth (profondeur du chorus)
Règle la profondeur de modulation du chorus.

Chorus Balance (dosage chorus) #
Règle le dosage entre le signal qui passe dans le chorus et le signal qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son de l'overdrive. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'overdrive dirigé dans le chorus.

Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

27 : OVERDRIVE→FLANGER

Effets d'Overdrive et de Flanger placés en série.



OD Drive (niveau de saturation)
Règle la quantité de saturation de l'overdrive. Le volume varie avec le niveau de saturation.

OD Pan (panoramique de l'overdrive) #
Permet de placer le son de l'overdrive dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Flg Dly (temps de retard du Flanger)
Fixe la durée que met le Flanger à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

FlgRate (fréquence du Flanger)
Règle la fréquence de modulation du flanger.

Flg Dpt (profondeur du Flanger)
Règle la profondeur de modulation du flanger.

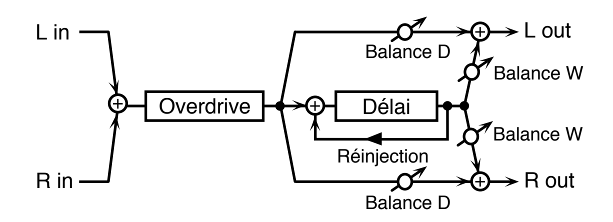
Flg Fbk (niveau de réinjection)
Fixe la proportion (%) du son du Flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Flanger Balance (dosage du Flanger) #
Règle le dosage entre le signal qui passe dans le flanger et celui qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son de l'overdrive. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'overdrive passé dans le flanger.

Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

28 : OVERDRIVE→DELAY

Effets d'Overdrive et de Délai placés en série.



OD Drive (niveau de saturation)
Règle la quantité de saturation de l'overdrive. Le volume varie avec le niveau de saturation.

OD Pan (panoramique de l'Overdrive) #
Permet de placer le son de l'overdrive dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

DlyTime (temps de retard du Délai)
Fixe la durée que met le délai à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Dly Fbk (niveau de réinjection du Délai)
Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

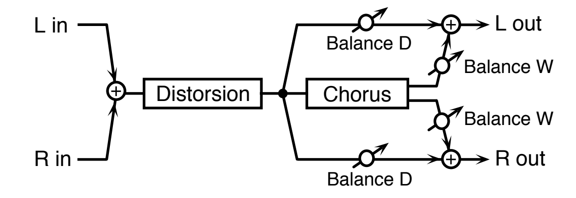
Delay HF Damp (atténuation des aiguës)
Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son du délai réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer ces fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur Bypass.

Delay Balance (dosage Délai) #
Règle le dosage entre le son qui passe dans le délai et celui qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'en-tendez que le son de l'overdrive. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'overdrive passé dans le délai.

Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

29 : DISTORTION→CHORUS

Cet effet est constitué d'une distorsion et d'un chorus placés en série. Paramètres identiques à l'effet "26: OVERDRIVE→ CHORUS," à l'exception des deux paramètres ci-dessous.
OD Drive → Dist Drive (niveau de distorsion.)
OD Pan → Dist Pan (panoramique de la distorsion.)

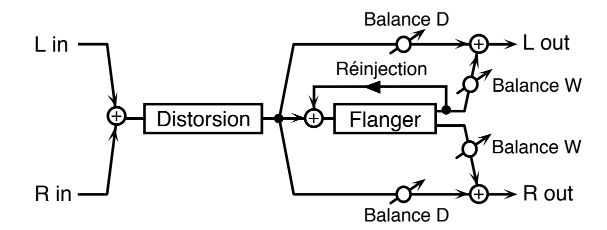


30 : DISTORTION→FLANGER

Cet effet est constitué d'une distorsion et d'un flanger placés en série. Paramètres identiques à l'effet "27: OVERDRIVE→ FLANGER" à l'exception des deux paramètres ci-dessous.

OD Drive → Dist Drive (niveau de la distorsion)

OD Pan → Dist Pan (panoramique de la distorsion)

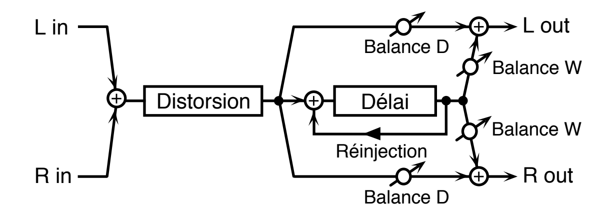


31 : DISTORTION→DELAY

Cet effet est constitué d'une distorsion et d'un délai placés en série. Paramètres identiques à l'effet "28: OVERDRIVE→ DELAY" à l'exception des deux paramètres ci-dessous.

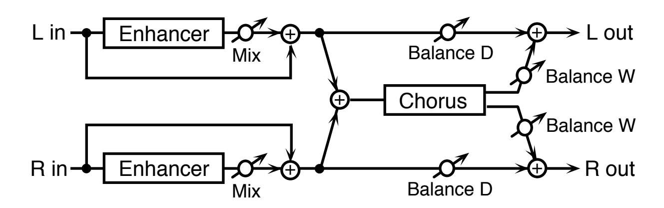
OD Drive → Dist Drive (niveau de la distorsion)

OD Pan → Dist Pan (panoramique de la distorsion)



32 : ENHANCER→CHORUS

Cet effet est constitué d'un Enhancer et d'un chorus placés en série.



Enhancer Sens (sensibilité de l'Enhancer)

Règle la sensibilité de l'Enhancer.

Enhancer Mix (dosage Enhancer)

Fixe le dosage entre les harmoniques générées par l'Enhancer et le signal direct.

Cho Dly (temps de retard du chorus)

Fixe la durée que met le chorus pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.

ChoRate (fréquence du chorus)

Règle la fréquence de modulation du chorus.

Chorus Depth (profondeur du chorus)

Règle la profondeur de modulation du chorus.

Chorus Balance (dosage chorus)

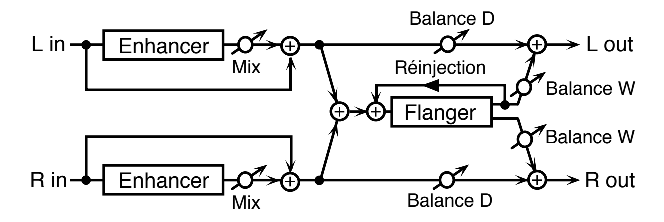
Règle le dosage entre le son qui passe dans le chorus et le son qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son de l'Enhancer. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'enhancer passé dans le chorus.

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

33 : ENHANCER→FLANGER

Cet effet est constitué d'un Enhancer et d'un Flanger placés en série.



Enhancer Sens (sensibilité de l'Enhancer)

Règle la sensibilité de l'Enhancer.

Enhancer Mix (dosage Enhancer)

Règle le dosage entre les harmoniques générées par l'Enhancer et le signal direct.

Flg Dly (temps de retard du Flanger)

Fixe la durée que met le flanger à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

FlgRate (fréquence du Flanger)

Règle la fréquence de modulation du Flanger.

Flg Dpt (profondeur du Flanger)

Règle la profondeur de modulation du Flanger.

Flg Fbk (réinjection du Flanger)

Fixe la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Flanger Balance (dosage Flanger)

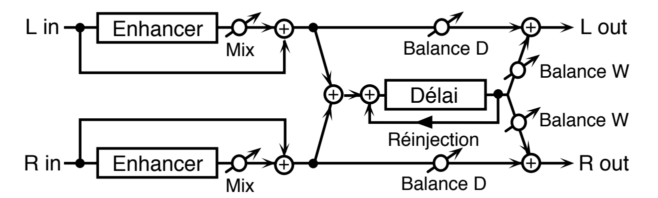
Règle le dosage entre le son qui passe dans le Flanger et le son qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son de l'enhancer. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'Enhancer passé dans le flanger.

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

34 : ENHANCER→DELAY

Cet effet est constitué d'un Enhancer et d'un délai placés en série.



Enhancer Sens (sensibilité de l'Enhancer)

Règle la sensibilité de l'Enhancer.

Enhancer Mix (dosage de l'Enhancer)

Règle le dosage entre les harmoniques générées par l'enhancer et le signal direct.

DlyTime (temps de retard du Délai)

Fixe la durée que met le délai à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Dly Fbk (réinjection du Délai)

Fixe la proportion (%) du son de délai à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Delay HF Damp (atténuation des aiguës)

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son de délai est atténué lors de sa réinjection. Si vous ne désirez pas atténuer ces fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur la valeur Bypass.

Delay Balance (dosage du Délai)

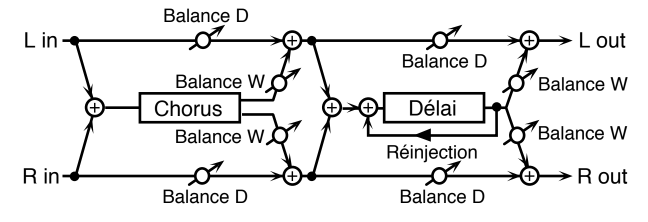
Règle le dosage entre le son qui passe dans le délai et le son qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son de l'enhancer. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'enhancer passé dans le délai.

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

35 : CHORUS→DELAY

Cet effet est constitué d'un chorus et d'un délai placés en série.



Cho Dly (temps de retard du Chorus)

Fixe la durée que met le chorus à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

ChoRate (fréquence du Chorus)

Règle la fréquence de modulation du chorus.

Cho Dpt (profondeur du Chorus)

Règle la profondeur de modulation du chorus.

Cho Bal (Chorus Balance)

Règle le dosage entre le signal direct et le son du chorus. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n'entendez que le son du chorus.

DlyTime (temps de retard du Délai)

Fixe la durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Dly Fbk (réinjection du Délai)

Fixe la proportion (%) du son de délai à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Delay HF Damp (atténuation des aiguës)

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son de délai est atténué lors de sa réinjection. Si vous ne désirez pas atténuer ces fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur Bypass.

Delay Balance (dosage du Délai)

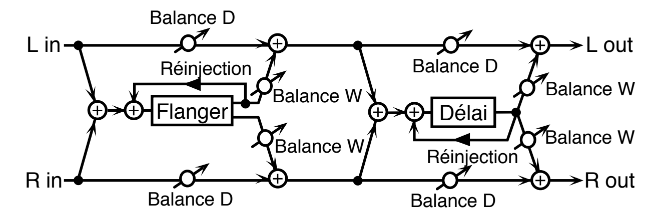
Règle le dosage entre le son qui passe dans le délai et le son qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son du chorus. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son du chorus passé dans le chorus.

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

36 : FLANGER→DELAY

Cet effet est constitué d'un flanger et d'un délai placés en série.



Flg Dly (temps de retard du Flanger)

Fixe la durée que met le flanger à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

FlgRate (fréquence du Flanger)

Règle la fréquence de modulation du flanger.

Flg Dpt (profondeur du Flanger)

Règle la profondeur de modulation du flanger.

Flg Fbk (réinjection du Flanger)

Fixe la proportion (%) du son de flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Flg Bal (dosage du Flanger)

Règle le dosage entre le signal direct et le son du flanger. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n'entendez que le son du flanger.

DlyTime (temps de retard du Délai)

Fixe la durée que met le délai à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

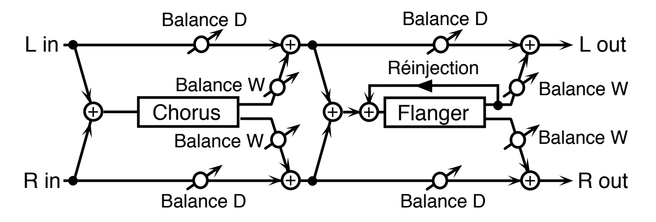
Dly Fbk (réinjection du Délai)
Fixe la proportion (%) du son du délai à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp (atténuation des aiguës)
Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son du délai est atténué lors de sa réinjection. Si vous ne désirez pas atténuer ces fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur la valeur Bypass.

Delay Balance (dosage du Délai)
Règle le dosage entre le son qui passe dans le délai et le son qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son du flanger. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son du flanger passé dans le délai.

Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

37 : CHORUS→FLANGER
Cet effet est constitué d'un Chorus et d'un Flanger placés en série.



Cho Dly (temps de retard du Chorus)
Fixe la durée que met le chorus à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

ChoRate (fréquence du Chorus)
Règle la fréquence de modulation du chorus.

Cho Dpt (profondeur du Chorus)
Règle la profondeur de modulation du chorus.

Cho Bal (dosage du Chorus)
Règle le dosage entre le signal direct et le son du chorus. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n'entendez que le son du chorus.

Flg Dly (temps de retard du Flanger)
Fixe la durée que met le Flanger à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

FlgRate (fréquence du Flanger)
Règle la fréquence de modulation du Flanger.

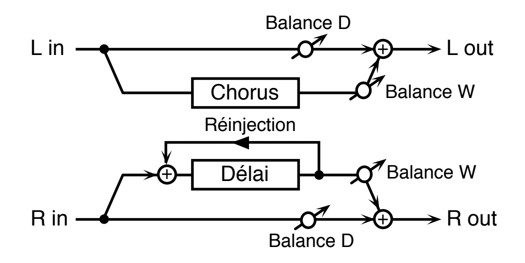
Flg Dpt (profondeur du Flanger)
Règle la profondeur de modulation du Flanger.

Flg Fbk (réinjection du Flanger)
Fixe la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

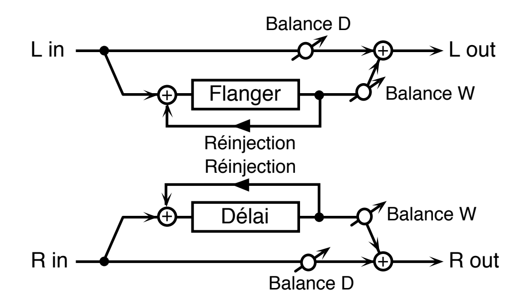
Flanger Balance (dosage du Flanger)
Règle le dosage entre le son qui passe dans le flanger et le son qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son du chorus. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son du chorus passé dans le flanger.

Level (niveau de sortie)
Règle le niveau de sortie.

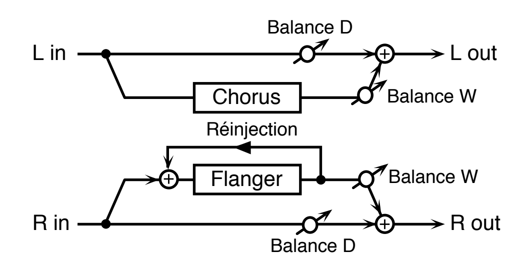
38 : CHORUS/DELAY
Cet effet est constitué d'un Chorus et d'un Délai placés en parallèle. Paramètres identiques à l'effet "35: CHORUS→ DELAY". Par contre, le paramètre Delay Balance règle ici le dosage entre le signal direct et le son du Délai.



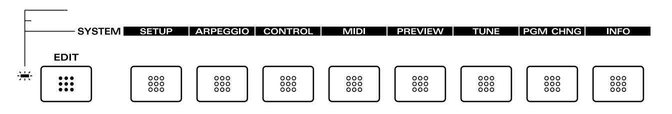
39 : FLANGER/DELAY
Cet effet est constitué d'un Flanger et d'un Délai placés en parallèle. Paramètres identiques à l'effet "36: FLANGER→ DELAY". Par contre, le paramètre Delay Balance règle ici le dosage entre le signal direct et le son du Délai.



40 : CHORUS/FLANGER
Cet effet est constitué d'un Chorus et d'un Flanger placés en parallèle. Paramètres identiques à l'effet "37: CHORUS→ FLANGER". Par contre, le paramètre Flanger Balance règle ici le dosage entre le signal direct et le son du Flanger.



Fonctions des paramètres système du XP-30



■ Réglage du contraste de l'écran et de l'horloge système (SETUP)

SYSTEM SETUP

LCD Contrast

Règle le contraste (brillance) de l'écran.

Power Up Mode

Ce paramètre permet de définir le mode dans lequel le XP-30 doit passer par défaut à sa mise sous tension.

LAST-SET : Le XP-30 repasse sur le dernier mode en vigueur avant sa mise hors tension.

DEFAULT : Le XP-30 passe automatiquement en mode Patch Play sur le Patch “USER:001”.

Patch Remain

Réglez ce paramètre sur OFF pour que les notes en cours soient coupées à chaque changement de Patch.

* *Les réglages d'effets changent dès sélection d'un nouveau Patch ou kit de batterie, et ce, quel que soit le réglage du paramètre Patch Remain. Pour cette raison, certains effets peuvent couper les notes en cours de déclenchement même si le paramètre Patch Remain est réglé sur ON.*

Clock Source

Sélectionnez la source d'horloge système du XP-30.

INT : Le XP-30 se cale sur son horloge interne.

MIDI : Le XP-30 se cale sur l'horloge transmise par un appareil MIDI externe.

System Tempo

Fixez le tempo système.

* *Lorsque le paramètre Clock Source est réglé sur MIDI, le tempo se cale sur les messages d'horloge transmis par un appareil MIDI externe. Vous ne pouvez alors pas fixer de valeur de tempo sur le XP-30. Le tempo de l'horloge transmise par l'appareil externe s'affiche à l'écran entre parenthèses.*

Category Select Mode

Lors de la recherche de Patches, ce paramètre permet de fixer le mode de sélection des Patches via le pavé numérique

LAST-SET : C'est le Patch sélectionné en dernier lors de la recherche précédente qui est sélectionné.

DEFAULT : C'est le Patch défini comme Patch par défaut qui est sélectionné.

■ Réglages d'arpégiateur (ARPEGGIO)

ARPEGGIO

Style

Sélectionnez le style de l'arpège parmi les 43 styles proposés. Pour créer votre propre style, optez pour LIMITLESS.

1/4 : Arpège joué à la noire.

1/6 : Arpège joué en triolet de noire.

1/8 : Arpège joué à la croche.

1/12 : Arpège joué en triolets de croches.

1/16 : Arpège joué en doubles croches.

1/32 : Arpège joué en triples croches.

PORTAMENTO A, B : Style exploitant le Portamento.

GLISSANDO : Style avec Glissando.

SEQUENCE A–D : Styles pour Patterns séquences.

ECHO : Style créant des échos.

SYNTH BASS, SLAP BASS A, SLAP BASS B, WALK BASS: Styles adaptés au jeu de basse.

RHYTHM GTR A–E : Styles adaptés au jeu de guitare. Styles B à E particulièrement efficaces si les notes 3–4 sont tenues.

3 FINGER GTR : Style pour guitare à trois doigts.

STRUMMING GTR : Simulation d'arpège de guitare ascendant (descendant). Adapté au jeu avec notes 5–6 tenues.

KBD COMPING A, B : Styles adaptés aux harmonies de clavier.

KBD COMPING C, D : Styles ternaires.

KBD COMPING E : Style de type Reggae. Efficace sur les accords à trois notes.

PERCUSSION : Style adapté aux percussions.

HARP : Style adapté au jeu de harpe.

SHAMISEN : Style adapté au jeu de Shamisen.

BOUND BALL : Style faisant penser à une balle qui rebondit.

RANDOM : Style dont les notes sont jouées au hasard.

BOSSANOVA : Style guitare Bossa-Nova. Tenez les notes 3–4 pour de meilleurs résultats. En relevant le tempo, ce style devient un style Samba.

SALSA : Style Salsa typique. Tenez les notes 3–4 pour obtenir de meilleurs résultats .

MAMBO : Style Mambo typique. Tenez les notes 3–4 pour de meilleurs résultats.

LATIN PERCUSION : Pattern rythmique avec percussions latines comme les Clave, Cowbell, Clap, Bongo, Conga, Agogo etc.

SAMBA : Style Samba typique. À utiliser sur les patterns rythmiques et pour les lignes de basse.

TANGO : Style Tango typique. Tenez la fondamentale, la tierce et la quinte pour de meilleurs résultats.

HOUSE : Pattern d'harmonie de piano pour style House.

Tenez les notes 3–4 pour de meilleurs résultats.

LIMITLESS : Ces paramètres sont librement réglables selon vos désirs.

* *Vous avez accès aux paramètres Motif, Beat Pattern, Shuffle Rate et Accent Rate pour chaque style. Voir* ***Liste des styles d'arpèges*** *(p. 182).*

Octave Range

Permet de définir la tessiture de l'arpgeè (nombre d'octaves sur lequel il est joué). Pour que l'arpège ne reprenne que les notes jouées, indiquez la valeur 0. Pour que l'arpège comprenne les notes jouées à leur hauteur d'origine, plus les mêmes notes relevées d'une octave, indiquez la valeur +1. Pour que l'arpège comprenne les notes jouées à leur hauteur d'origine, plus les mêmes notes abaissées d'une octave, indiquez la valeur -1.

Motif

Fixez l'ordre dans lequel les notes d'un accord doivent être jouées. Certains réglages ne sont disponibles qu'avec certains Styles.

SINGLE UP : Notes jouées une à une en partant de la plus grave.

SINGLE DOWN : Notes jouées une à une en partant de la plus aiguë.

SINGLE UP&DOWN : Notes jouées une à une en partant de la plus grave. Une fois la note la plus aiguë atteinte, l'aprège redescend.

SINGLE RANDOM : Notes jouées une à une dans un ordre aléatoire.

DUAL UP : Notes jouées 2 par 2 en partant de la plus grave.

DUAL DOWN : Notes jouées 2 par 2 en partant de la plus aiguë.

DUAL UP&DOWN : Notes jouées 2 par 2 en partant de la plus grave. Une fois la note la plus aiguë atteinte, l'arpège redescend.

DUAL RANDOM : Notes jouées 2 par 2 dans un ordre aléatoire.

TRIPLE UP : Notes jouées 3 par 3 en partant de la plus grave.

TRIPLE DOWN : Notes jouées 3 par 3 en partant de la plus aiguë.

TRIPLE UP&DOWN : Notes jouées 3 par 3 en partant de la plus grave. Une fois la note la plus aiguë atteinte, l'arpège redescend.

TRIPLE RANDOM : Notes jouées 3 par 3 dans un ordre aléatoire.

NOTE ORDER : Notes jouées dans l'ordre dans lequel elles ont été enfoncées. L'arpège peut mémoriser jusqu'à 32, afin de créer des lignes mélodiques.

GLISSANDO : Appuyez simplement sur la note la plus grave et la plus aiguë désirées pour que toutes les notes situées entre elles soient arpégées vers le haut ou vers le bas.

CHORD : Toutes les notes enfoncées sont déclenchées simultanément.

BASS+CHORD1–5 : La note la plus grave enfoncée et les autres notes sont déclenchées sous la forme d'accord.

BASS+UP1–8 : La note la plus grave enfoncée et les autres notes sont déclenchées sous la forme d'un arpège.

BASS+RANDOM1–3 : La note la plus grave enfoncée et les autres notes sont déclenchées au hasard.

TOP+UP1–6 : La note la plus aiguë enfoncée et les autres notes sont jouées sous la forme d'un arpège.

BASS+UP+TOP : Simulation d'une technique de jeu de guitare Folk à trois doigts.

Beat Pattern

Sélectionnez le Pattern désiré parmi les réglages proposés ci-dessous. Ce paramètre détermine le phrasé de l'arpège (position des accents et longueur des notes)
Certains réglages ne sont disponibles qu'avec certains Styles.
1/4, **1/6**, **1/8**, **1/12**, **1/16 1–3**, **1/32 1–3**, **PORTA-A 01–11**, **PORTA-B 01–15**, **SEQ-A 1–7**, **SEQ-B 1–5**, **SEQ-C 1–2**, **SEQ-D 1–8**, **ECHO 1–3**, **MUTE 01–16**, **STRUM1–8**, **REGGAE1–2**, **REFRAIN1–2**, **PERC1–4**, **WALKBS, HARP**, **BOUND**, **RANDOM**, **BOSSA NOVA**, **SALSA 1–4**, **MAMBO 1–2**, **CLAVE**, **REV CLA**, **GUIRO**, **AGOGO**, **SAMBA**, **TANGO 1–4**, **HOUSE 1–2**

Accent Rate

Permet de définir l'accent et la longueur des notes, et par conséquent le "Groove" de l'arpège. C'est avec la valeur 100 % que le phrasé est le plus "Groove".

Shuffle Rate

Fixez à ce paramètre le placement des temps faibles entre deux notes afin de créer une sensation de Swing. Avec la valeur 50 %, toutes les notes sont espacées du même écart. Plus la valeur est élevée, plus les notes «swinguent».

Key Velocity

Fixez le volume de l'arpège. Pour que l'arpège reprenne la vélocité d'origine des notes jouées, optez pour le réglage REAL. Vous pouvez également caler toutes les notes de l'arpège sur une même vélocité, quelle que sot la vélocité d'origine des notes. Vous pouvez dans ce cas choisir une valeur entre 1 et 127.

Part (Partie à arpéger)

Ce paramètre permet de sélectionner la Partie d'une Performance Layer sur laquelle doit porter l'arpège. Toutes les autres Parties continueront de jouer normalement.

* *Ce paramètre est ignoré s'il s'agit d'une Performance Single ou si vous êtes en mode Patch ou en mode Rhythm.*

Tempo

Fixez le tempo de l'arpège. Comme ce paramètre est le même que celui du tempo du morceau, toute modification se répercute aussitôt sur la vitesse de lecture du morceau. Lorsque le paramètre Clock Source (SYSTEM/SETUP/ SYSTEM SETUP) est réglé sur INT, le message Tempo(=SYS) vient s'afficher à l'écran et reprend le tempo attribué à l'horloge système. Si vous l'avez par contre réglé sur MIDI, c'est le message Tempo (=EXT) qui s'affiche à l'écran. L'arpège se cale alors sur le tempo de l'horloge transmis par l'appareil MIDI externe.

■ Paramètres clavier et contrôleurs (CONTROL)

KEYBOARD

Transpose (activation de la transposition)

Pour pouvoir transposer le clavier, activez (ON) ce paramètre, puis fixez la valeur de transposition (en demi-tons) désirée. Les toniques sont indiquées entre parenthèses.

* *Le nom de la note transposée s'affiche en bas à droite du menu Performance/Patch/Rhythm Set Play.*
* *Pour transposer la hauteur du clavier, appuyez sur la touche [TRANSPOSE] (son témoin s'allume).*
* *Pour modifier la valeur de transposition du clavier depuis un menu PLAY, maintenez enfoncée la touche [TRANSPOSE], puis appuyez sur la touche [-OCT] ou [+OCT].*

Sens (sensibilité du clavier)

Sélectionnez la sensibilité du clavier.

LIGHT : légère
MEDIUM : normale
HEAVY: forte

Vel (vélocité du clavier)

Fixez la valeur de vélocité à transmettre lorsque vous appuyez sur les touches du clavier. Pour que ce soit la vélocité d'origine des notes jouées qui soit transmise, indiquez la valeur REAL. Vous pouvez également choisir une valeur de vélocité qui restera fixe, quelle que soit la force avec laquelle les notes d'origine ont été jouées.

Aft (sensibilité à l'Aftertouch)

Fixez la sensibilité à l'Aftertouch. Plus la valeur est élevée, plus le clavier est sensible à l'Aftertouch. En utilisation normale, laissez ce paramètre sur la valeur 100.

HOLD PEDAL

Sélectionnez la fonction de la pédale HOLD reliée à l'entrée HOLD en face arrière.

Output (affectation de la pédale)

Sélectionnez la ou les sources sonores (source sonore interne et/ou source sonore externe reliée à la prise MIDI OUT) qui doivent être pilotées par la pédale.

OFF : Aucune source n'est contrôlée.
INT : Seule la source sonore interne est pilotée.
MIDI : Seules les sources externes sont pilotées.
BOTH : La source interne et les sources externes sont pilotées par la pédale.

Polarity (polarité de la pédale)

Ce paramètre permet d'inverser la polarité de la pédale Hold. Sur certaines pédales, la polarité du signal électrique de sortie lorsque la pédale est enfoncée ou relâchée est l'inverse de celle d'autres pédales. Si votre pédale provoque l'inverse de l'effet escompté, faites passer le paramètre Polarity sur **REVERSE**. Si vous vous servez d'une pédale Roland (qui ne dispose pas de sélecteur de polarité), réglez ce paramètre sur **STANDARD**.

CONTROL PEDAL

Sélectionnez la fonction de la pédale d'expression connectée à l'entrée CONTROL PEDAL en face arrière.

Assign (sélection de la fonction de la pédale)

Sélectionnez le paramètre à piloter par la pédale.

CC01 à 95 : Contrôleurs n°1 à 95 (sauf n°6 et 32 à 63).
PITCH BEND : Pitch Bend
AFTERTOUCH : Aftertouch
PROG-UP : Chaque pression sur la pédale permet de passer à la Performance, au Patch ou au kit de batterie suivant.
PROG-DOWN : Chaque pression sur la pédale vous fait revenir sur la Performance, le Patch ou le kit de batterie précédent.
TAP-TEMPO : Permet au XP-30 de calculer le tempo d'un rythme que vous jouez à la pédale.
OCT-UP : Chaque pression sur la pédale relève la hauteur d'une otave (sur 3 octaves maxi.)
OCT-DOWN : Chaque pression sur la pédale abaisse la hauteur d'une octave (sur 3 octaves maxi.).

Output (affectation de la pédale)

Sélectionnez la ou les sources sonores (source sonore interne et/ou source sonore externe reliée à la prise MIDI OUT) qui doivent être pilotées par la pédale.

OFF : Aucune source n'est contrôlée.
INT : Seule la source sonore interne est pilotée.
MIDI : Seules les sources externes sont pilotées.
BOTH : La source interne et les sources externes sont pilotées par la pédale.

Polarity (polarité de la pédale)

Ce paramètre permet d'inverser la polarité de la pédale Hold. Sur certaines pédales, la polarité du signal électrique de sortie lorsque la pédale est enfoncée ou relâchée est l'inverse de celle d'autres pédales. Si votre pédale provoque l'inverse de l'effet escompté, faites passer le paramètre Polarity sur **REVERSE**. Si vous vous servez d'une pédale Roland (qui ne dispose pas de sélecteur de polarité), réglez ce paramètre sur **STANDARD**.

C1/C2/C3/C4 ASSIGN

Ces paramètres vous permettent de définir les fonctions qui pourront être modulées par les curseurs C1 à C4.

Assign (fonction des curseurs C1/C2/C3/C4)

Sélectionnez la fonction de chaque curseur.

CC01 à 95 : Contrôleurs n°1 à 95 (sauf n° 6 et n°32 à 63).
PITCH BEND : Pitch Bend
AFTERTOUCH : Aftertouch

* *Selon la fonction sélectionnée, le fait de déplacer un curseur ne modifie pas obligatoirement la valeur du paramètre pilotée.*

Output (affectation des curseurs C1/C2/C3/C4)

Sélectionnez la ou les sources sonores (source sonore interne et/ou source sonore externe reliée à la prise MIDI OUT) qui doivent être pilotées par les curseurs.

OFF : Aucune source n'est contrôlée.
INT : Seule la source sonore interne est pilotée.
MIDI : Seules les sources externes sont pilotées.
BOTH : La source interne et les sources externes sont pilotées par la pédale.

SYS-CTRL ASSIGN

Control 1/2 (sources de commande 1/2)

Ces paramètres permettent de sélectionner deux contrôleurs (source de commande) chargés de piloter certains paramètres de Patch ou de Performance. Réglez dans chaque Patch ou Performance si ces deux sources de commande peuvent ou non être utilisées. Si oui, sélectionnez dans chaque Patch (ou Performance) les deux paramètres que vous souhaitez modifier par les sources de commandes 1 et 2.

CC01 à 95 : Contrôleurs n°1 à 95 (sauf n°6 et n°32 à 63).
PITCH BEND : Pitch Bend
AFTERTOUCH : Aftertouch

* *Pour pouvoir utiliser ces sources de commande, vous devez activer la prise en compte des messages MIDI des contrôleurs sélectionnés aux paramètres Système et aux paramètres de Patch/Performance.*

* *Vous pouvez connaître la fonction de la plupart des contrôleurs MIDI dans le tableau des fonctions MIDI. Attention : les sources de commande permettent de moduler n'importe quel paramètre (pas forcément celui qui est attribué par défaut dans le Tableau des fonctions MIDI). Faites donc attention à ce que vous faites.*

CONTROL SOURCE

Sélectionnez les contrôleurs MIDI à utiliser comme sources de commande.

Hold (source de commande Hold)

Sélectionnez le type de message de pédale à utiliser pour maintenir les valeurs de paramètre en cours.

OFF : aucun contrôleur utilisé
HOLD1 : Hold 1 (contrôleur n°64)
SOST : Sostenuto (contrôleur n°66)
SOFT : Pédale douce (contrôleur n°67)
HOLD2 : Hold 2 (contrôleur n°69)

Peak (source de commande Peak)

Sélectionnez le type de message de pédale à utiliser pour maintenir les valeurs de paramètres les plus élevées reçues.

OFF : aucun contrôleur utilisé
HOLD1 : Hold 1 (contrôleur n°64)
SOST : Sostenuto (contrôleur n°66)
SOFT : Pédale douce (contrôleur n°67)
HOLD2 : Hold 2 (contrôleur n°69)

Volume (source de commande du volume)

Choisissez si vous souhaitez ou non que les messages d'Expression (contrôleur n°11) agissent sur le volume d'un Patch ou d'une Performance en plus des messages de Volume (contrôleur n°7) traditionnels.

VOLUME : Seuls les messages de Volume agissent sur le volume (pas les messages d'Expression).
VOL&EXP : Les messages de Volume et d'Expression agissent sur le volume.

Aftertouch (source de commande de l'Aftertouch)

Sélectionnez le type de messages d'Aftertouch qui doivent agir sur la source sonore interne.

CHANNEL : Pression par canal (l'Aftertouch est appliqué uniformément sur toutes les touches)
POLY : Pression polyphonique (l'Aftertouch est calculé indépendamment pour chaque touche).
CH&POLY : Pression par canal et pression polyphonique.

* *Le clavier du XP-30 ne transmet pas de messages de pression polyphonique.*

■ Réglages MIDI (MIDI)

Le menu MIDI permet de régler les canaux MIDI et de définir la réception des messages de System Exclusive.

* *La première page du menu MIDI varie en fonction du mode dans lequel vous vous trouviez avant d'appuyer sur la touche [SYSTEM] (mode Patch/mode Performance/mode GM).*

PERFORM MIDI (Performance MIDI)

Cette page vous permet d'effectuer les réglages MIDI du mode Performance. Pour effectuer ces réglages, appuyez sur la touche [SYSTEM] depuis le mode Performance, puis appuyez sur la touche [MIDI] des touches de fonctions.

Control Channel (Can. de commande des Perf.)

Fixe le canal de réception des messages MIDI de sélection des Performances (Program Change & Bank Select). Si vous ne souhaitez pas sélectionner les Performance par MIDI, réglez ce paramètre sur OFF. Si le canal de sélection des Perf. est identique à celui de sélection des Patches, c'est la sélection des Performances qui est prioritaire. Il est alors impossible de sélectionner les Patches de cette Partie par messages MIDI.

* *Le canal de réception MIDI de chaque Partie se règle indépendamment pour chaque Performance.*

Local

Permet de découpler la section des contrôleurs du XP-30 de sa section de génération sonore (toutes les Parties). En temps normal, laissez-le sur ON. Vous pouvez toutefois le désactiver (OFF) pour que le clavier et les contrôleurs du XP-30 ne pilotent que des sources externes.

* *Servez-vous du paramètre Local (PERFORM/MIDI/MIDI) si vous ne souhaitez découpler les contrôleurs du XP-30 que de certaines Parties.*

Remote

Activez (ON) ce paramètre pour piloter le générateur de son interne par un clavier externe à la place du clavier du XP-30. Dans ce cas, vous pouvez fixer le canal de transmission du clavier MIDI externe sur n'importe quel numéro. En temps normal, laissez ce paramètre sur OFF.

* *Activez (ON) ce paramètre si vous désirez piloter l'Arpégiateur depuis un appareil MID externe.*
* *Si le paramètre Remote est activé (ON), tous les messages reçus à la prise MIDI IN sont retransmis à sa prise MIDI OUT.*

PATCH MIDI

Effectuez à ce menu les réglages MIDI du mode Patch. Placez-vous en mode Patch, appuyez sur [SYSTEM], puis sur la touche [MIDI] des touches de fonctions.

Rx-Ch (canal de réception en mode Patch)

Fixez le canal de réception des message MIDI en mode Patch.

Tx-Ch (canal de transmission en mode Patch)

Fixez le canal de transmission des messages MIDI en mode Patch. Pour ne pas que le XP-30 transmette de messages MIDI aux appareils externes, réglez ce paramètre sur OFF. Pour que la transmission des messages MIDI se fasse sur le même canal que la réception des messages MIDI, reprenez le canal MIDI choisi au paramètre Rx-Ch.

Local

Permet de découpler la section des contrôleurs du XP-30 de sa section de génération sonore (toutes les Parties). En temps normal, laissez-le sur ON. Vous pouvez toutefois le désactiver (OFF) pour que le clavier et les contrôleurs du XP-30 ne pilotent que des sources externes.

Remote (Remote Keyboard Switch)

Activez (ON) ce paramètre pour piloter le générateur de son interne par un clavier externe à la place du clavier du XP-30. Dans ce cas, vous pouvez fixer le canal de transmission du clavier MIDI externe sur n'importe quel numéro. En temps normal, laissez ce paramètre sur OFF.

GM MIDI

Ce menu regroupe les réglages MIDI du mode GM. Placez-vous en mode GM, appuyez sur la touche [SYSTEM], puis sur la touche [MIDI] des touches de fonctions.

Local

Permet de découpler la section des contrôleurs du XP-30 de sa section de génération sonore (toutes les Parties). En temps normal, laissez-le sur ON. Vous pouvez toutefois le désactiver (OFF) pour que le clavier et les contrôleurs du XP-30 ne pilotent que des sources externes.

RECEIVE MIDI

Détermine le mode de réception des messages MIDI de sélection des Patches, kits de batterie et Performances.

Program Change (réc. des Program Change)

Activez (ON) ce paramètre pour que le XP-30 prenne en compte les messages de Program Change.

Bank Select (réception des Bank Select)

Activez (ON) ce paramètre pour que le XP-30 prenne en compte les messages de Bank Select.

TRANSMIT MIDI

Détermine le mode de transmission des messages MIDI.

Program (transmission des Program Change)

Activez (ON) ce paramètre pour que le XP-30 puisse transmettre des messages de Program Change.

Bank Sel (transmission des Bank Select)

Activez (ON) ce paramètre pour que le XP-30 transmette des messages de Bank Select. Sinon, réglez-le sur OFF.

Active Sensing (transmission de l'Active Sensing)

Activez (ON) ce paramètre pour que le XP-30 envoie des messages d'Active Sensing. Sinon, réglez-le sur OFF.

SYS-EXC MIDI (messages SysEx MIDI)

Définissez le mode de transmission et de réception des messages de System Exclusive (SysEx).

Device# (n° ID d'appareil des SysEx)

Pour que 2 appareils puissent s'échanger des messages SysEx, il faut que le message à transmettre reprenne le n° ID d'appareil de l'appareil MIDI de destination.

Rx.Exc (réception des messages SysEx)

Activez (ON) ce paramètre pour que les messages de SysEx reçus soient pris en compte. Sinon, réglez-le sur OFF.

Tx.Edit (transmission des valeurs d'édition)

Activez (ON) ce paramètre pour que toutes les modifications apportées à un Patch, une Performance ou un kit e batterie soient transmises en temps réel sous forme de SysEx. Sinon, réglez-le sur OFF.

Rx.GM (réception des SysEx GM)

Activez (ON) ce paramètre pour que les messages SysEx GM reçus soient pris en compte. Sinon, réglez-le sur OFF.

* *Voir **Chapitre 5** (p. 124) pour plus de détails sur les messages MIDI GM.*

BANK-SEL GROUP (gr. de Bank Select)

Chaque Performance dispose d'un paramètre Bank Select Group (PERFORM/MIDI/TRANSMIT). Ce paramètre permet de définir le mode de transmission des messages de Bank Select lors de la sélection des Performances.
Vous pouvez y indiquer le n° de banque à transmettre pour chacune des sélections BS1 à 7 faites en mode Performance.

Number (n° de groupe de Bank Select)

Sélectionnez le groupe de Bank Select (BS) désiré. Le contenu de chaque groupe de BS se détermine au moyen des paramètres Switch, MSB et LSB ci-dessous.

Switch (transmission des Bank Select)

Activez (ON) ce paramètre pour que le groupe de Bank Select sélectionné transmette le n° de Bank Select qui lui a été attribué. Dans le cas contraire, réglez-le sur OFF.

MSB (MSB du message de Bank Select)

Indiquez le MSB (octet de poids fort) du message de Bank Select correspondant au n° de BS sélectionné.

LSB (LSB du message de Bank Select)

Indiquez le LSB (octet de poids faible) du message de Bank Select correspondant au n° de BS sélectionné.

■ Fonction Phrase Preview (PREVIEW)

Ce menu vous permet de définir le mode de reproduction du motif musical déclenché par la touche [PHRASE PREVIEW].

PREVIEW MODE

Mode (mode de déclenchement)

SINGLE : Les notes indiquées aux paramètres Note 1 à 4 sont jouées l'une après l'autre.

CHORD : Les notes indiquées aux paramètres Note 1 à 4 sont jouées toutes en même temps.

PHRASE : C'est le petit motif musical conçu pour le type (catégorie) de Patch qui est joué.

PREVIEW KEY

Note 1 à 4

Fixez la hauteur (C-1 à G9) des quatre notes à jouer lorsque le paramètre Mode (Preview Sound Mode) est réglé sur SINGLE ou CHORD.

* *Ces réglages sont sans effet si le paramètre Mode est réglé sur PHRASE.*

PREVIEW VELOCITY

Fixez à ce paramètre la vélocité (de 1 à 127) des quatre notes à jouer lorsque le paramètre Mode est réglé sur SINGLE ou CHORD.

* *Ce paramètre est sans effet si le paramètre Mode est réglé sur PHRASE.*

■ Accord de l'instrument (TUNE)

Les paramètres de ce menu vous permettent de régler l'accord de la source sonore interne et de modifier le tempérament du clavier.

* *La page d'écran SCALE varie en fonction du mode dans lequel vous vous trouviez avant d'appuyer sur la touche [SYSTEM].*

TUNE

Master (accord général)

Fixe l'accord général du XP-30. La valeur affichée à l'écran correspond à la hauteur (fréquence) du La4 (A4).

Key Shift (transposition)

Règle la hauteur de la source sonore interne par demi-tons.

Scale Tune (échelles)

Activez (ON) pour pouvoir jouer autrement qu'en tempérament égal. Vous pouvez fixer une échelle de jeu pour le mode Patch et une autre pour les modes Performance/GM. Réglez l'accordage de chaque note à l'écran SCALE suivant.

* *L'échelle sélectionnée reste utilisée y compris lors de la réception de messages MIDI en provenance d'appareils MIDI externes.*

PATCH SCALE / KEY SCALE

Création d'une échelle en mode Patch : revenez en mode Patch, appuyez sur la touche [SYSTEM], puis sur la touche [TUNE] des touches de fonctions (vous passez sur le menu PATCH SCALE). Création d'une échelle en modes Performance/GM : revenez en mode Performance, appuyez sur la touche [SYSTEM], puis sur la touche [TUNE] des touches de fonctions. Vous passez sur le menu KEY SCALE. Sélectionnez ensuite les Parties désirées au moyen des touches curseurs. Créez l'échelle en indiquant de combien sa hauteur s'éloigne du clavier tempéré en centièmes. Le mode Patch offre des écrans de réglage séparés pour touches blanches et touches noires. Effectuez le réglage pour une seule octave, (celui-ci se répercute ensuite à toutes les autres octaves). En mode Performance/GM, vous pouvez régler séparément chaque touche de chaque Partie.

* *Un centième est égal à 1/100ème d'un demi-ton.*

Clavier tempéré

Dans cette échelle, l'octave est divisé en 12 intervalles égaux. C'est l'échelle la plus utilisée dans la musique occidentale. C'est celle qui est en vigueur lorsque le paramètre Scale Tune est désactivé (OFF).

Tempérament pur (en Do)

Dans cette gamme, les 3 accords fondamentaux ont un son plus riche comparé au clavier tempéré. Comme cette gamme ne porte que sur une seule tonalité, toute transposition de l'accord le fait sonner faux.

Gamme arabe

Dans cette gamme, le Mi et le Si sont abaissés d'un quart de ton alors que les Do#, Fa# et Sol# sont relevés d'un quart de ton par rapport au clavier tempéré égal. L'intervalle entre le Sol et le Si, le Do et le Mi, le Fa et le Sol#, le La#, et le Do# et le Do# et le Fa# constitue une tierce parfaite (intervalle entre une tierce majeure et tierce mineure). Le XP-30 permet d'utiliser la gamme arabe en Sol, Do et Fa.

<Exemples>

Note	Clavier tempéré	Tempérament pur (en Do)	Échelle arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

■ Program Change (PGM CHNG)

TRANSMIT P.C (transmission des Program Change)

Ce menu vous permet de régler les Program Change permettant de sélectionner les sons d'un appareil MIDI externe par messages MIDI (Program Change & Bank Select), puis appuyez sur la touche ENTER.

Channel (canal MIDI de transmission)

Sélectionnez le canal sur lequel sont transmis les messages MIDI.

P.C# (n° de Program Change à transmettre)

Sélectionnez le n° de Program à transmettre.

Bnk-MSB (MSB du Bank Select à transmettre)

Sélectionnez le MSB (contrôleur n°0) du n° de Bank Select que vous désirez transmettre.

Bnk-LSB (LSB du Bank Select à transmettre)

Sélectionnez le LSB (contrôleur n°32) du n° de Bank Select que vous désirez transmettre.

■ Consultation d'informations diverses (INFO)

INFO EXP (Informations sur les cartes d'extension)

Le nom des cartes d'extension installées dans les ports EXP-D et EXP-E s'affichent à l'écran. Le message "----------------" s'affiche à l'écran pour les ports qui n'accueillent pas de carte.

* *Si vous avez installé deux cartes de même type dans les ports D et E (le même nom s'affiche dans les champs Expansion D: et Expansion E:), seules les données de la carte EXP-D peuvent être sélectionnées et utilisées. Par ailleurs, le XP-30 incorpore d'origine les données des trois cartes d'extension indiquées ci-dessous. Par conséquent, si le nom de l'une de ces cartes s'affiche pour les ports EXP-D ou EXP-E, vous ne pourrez utiliser que les données de ces dernières. Vous ne pourrez utiliser que celle intégrée d'origine au XP-30 (XP-A–C).*
  - SR-JV80-09 "Session" (XP-A)
  - SR-JV80-02 "Orchestral" (XP-B)
  - SR-JV80-11 "Techno Collection" (XP-C)

BATTERY CHECK (VÉRIFICATION DE L'USURE DE LA PILE)

Le XP-30 est équipé d'une pile interne qui permet de conserver les données en mémoire même lorsque l'instrument n'est pas sous tension. Vous pouvez consulter à ce menu l'usure de la pile. Si c'est le message OK qui s'affiche, tout va bien. Si c'est le message LOW qui s'affiche, cela signifie que la pile est quasiment usée. Contactez dans ce cas votre revendeur Roland pour faire remplacer la pile.

Chapitre 4. Réglages mémoire (Utility/Card)

Le mode Utility vous permet d'enregistrer (fonction Write) des réglages de Patches/Performances/kits de batterie, et de transmettre des données (fonction Data Transfer), ainsi que d'effectuer d'autres réglages de mémoire globaux du XP-30.

Le mode Utility/Card

Le XP-30 passe en mode Utility/Card lorsque vous appuyez sur la touche [UTIL/CARD]. Le témoin clignote.
Le mode Utility/Card offre neuf fonctions, catégoriées en deux groupes : UTIL 1 et UTIL 2.

UTIL 1 (Utility 1)

```
UTIL▌1:WRITE|2:COPY|3:INIT|4:XFER|5:PRO-
   1⬇       |      |      |      |  TECT
```

WRITE
Cette fonction permet d'enregistrer les réglages de Patch, de Performance ou de kit de batterie que vous avez modifiés dans la mémoire utilisateur (p. 112).

COPY
Cette fonction permet de copier les données d'un Patch, d'une Performance ou d'un kit de batterie dans le Patch, la Performance ou le kit de batterie en cours (p. 113).

INIT (Initialisation)
Permet d'initialiser (valeurs d'usine) les paramètres du Patch, de la Performance ou du kit de batterie en cours (p. 115).

XFER (Transfert de données)
Permet de transmettre des réglages de Patch, de Performance et de kit de batterie vers un appareil MIDI externe (p. 115).

PROTECT (Protection de la mémoire utilisateur)
Cette fonction évite que la mémoire utilisateur ne soit effacée ou remplacée par erreur (p. 117).

UTIL 2 (Utility 2)

```
UTIL⬆ 1:CARD|2:LOAD|3:SAVE|    4:FACTORY
   2▌       |      |      |        RESET
```

CARD
Permet d'effectuer des réglages relatifs aux cartes mémoire (p. 117).

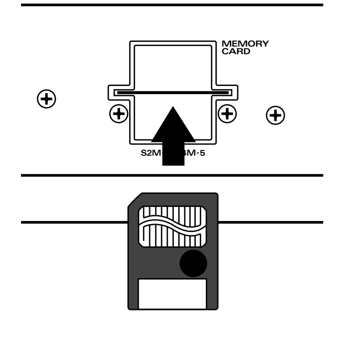
LOAD
Cette fonction charge des données en provenance de la carte mémoire dans la mémoire du XP-30 (p. 118).

SAVE
Cette fonction permet d'enregistrer des données sur la carte mémoire (p. 118).

FACTORY RESET
Cette fonction permet d'initialiser tous les réglages du XP-30 sur leurs valeurs d'usine (p. 119).

Procédure de base en mode Utility/Card

* *Pour utiliser une carte mémoire, vous devez d'abord placer l'appareil hors tension, puis insérer la carte mémoire dans l'emplacement prévu à cet effet.*



1. Appuyez sur [UTIL/CARD], le témoin clignote.
Le XP-30 passe en mode Utility/Card.

```
UTIL▌1:WRITE|2:COPY|3:INIT|4:XFER|5:PRO-
   1⬇       |      |      |      |  TECT
```

* *Le type de données enregistrées, copiées et initialisées dépend du mode en cours au moment où vous appuyez sur [UTIL/CARD].*

2. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner le groupe (UTIL 1, UTIL 2) contenant la fonction désirée.

3. Sélectionnez la fonction désirée à l'aide de [◄] ou [►] (le nom de la fonction clignote), appuyez sur [ENTER].
L'affichage de la fonction sélectionnée apparaît.

* *Vous pouvez également accéder à l'affichage de la fonction désirée en utilisant les touches numériques ou les touches de fonction pour spécifier le numéro de la fonction.*

* *Si vous avez sélectionné "1: CARD" dans le groupe UTIL 2, l'affichage de CARD apparaît. Vous pouvez de nouveau sélectionner la fonction désirée.*

4. Réglez les paramètres correspondant à chaque fonction.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [EXIT].*

5. Appuyez sur [ENTER] pour exécuter la fonction.
Lorsque l'opération est effectuée, l'écran affiche brièvement le message "COMPLETED".

6. Pour revenir aux écrans UTIL 1 ou UTIL 2, appuyez sur [EXIT]. Pour revenir à l'écran du mode précédent, appuyez sur [UTIL/CARD] pour éteindre le témoin lumineux.

Enregistrement de sons sur la mémoire utilisateur (WRITE)

Si vous mettez l'appareil hors tension ou que vous sélectionnez un autre Patch/Performance/kit de batterie après avoir modifié les réglages du Patch, de la Performance ou du kit de batterie, les données modifiées sont perdues. Pour conserver ces données éditées, enregistrez-les sur la mémoire utilisateur.

Protection interne en enregistrement

La fonction **Internal Write Protect** évite que les données de la mémoire utilisateur ne soient effacées. Lorsque vous réenregistrez sur la mémoire utilisateur, vous devez désactiver la fonction Internal Write Protect. Si vous essayer d'enregistrer lorsque cette fonction est activée, l'écran suivant s'affiche.

```
WRITE   ▌     Internal Write Protect= ON
PROTECT ▌
```

Désactivez la fonction (ON à OFF) et appuyez sur [ENTER]. Appuyez sur [ENTER], pour enregistrer les données sur la mémoire utilisateur. Lorsque la fonction Internal Write Protect est désactivée, elle le reste jusqu'à la mise hors tension du XP-30.

■ Enregistrer une Performance

Les réglages d'une Performance sont enregistrés sur la mémoire utilisateur. Appuyez sur [UTIL/CARD] en mode Performance et effectuez l'enregistrement (opération Write).

```
PERFORM ▌Number                    [ENTER]
WRITE   ▌User: 01(EasternSplit)
```

Performance de destination de l'enregistrement (groupe, numéro, nom)

* *En maintenant [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur [UTIL/CARD], l'écran PERFORM WRITE s'affiche directement.*

■ Enregistrement d'un Patch

Les réglages du Patch en cours sont enregistrés sur la mémoire utilisateur. Appuyez sur [UTIL/CARD] en mode Patch, puis effectuez l'enregistrement (opération Write).

```
PATCH   ▌Number          [COMPARE]/[ENTER]
WRITE   ▌User:001(Temple of XP)
```

Patch de destination de l'enregistrement (groupe, numéro, nom)

* *En maintenant [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur [UTIL/CARD], l'écran PATCH WRITE s'affiche directement.*

La fonction Compare

La fonction Compare permet de lire le Patch occupant actuellement la destination d'enregistrement, afin de vous assurer que vous désirez le remplacer. Appuyez d'abord sur [UNDO/COMPARE] pour accéder à l'écran PATCH COMPARE. Vous pouvez aussi sélectionner la destination d'enregistrement sur cet écran. Après avoir sélectionné le Patch de destination de l'enregistrement, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

```
PATCH   ▌Number                  [COMPARE]
COMPARE ▌User:001(Temple of XP)
```

Patch de destination de l'enregistrement (groupe, numéro, nom)

* *Lorsque vous utilisez la fonction Compare pour lire un Patch, il est possible que ce dernier semble un peu différent (par rapport à une lecture normale).*

■ Enregistrement d'un kit de batterie

Les réglages du kit de batterie en cours sont enregistrés sur la mémoire utilisateur. Appuyez sur [UTIL/CARD] en mode Rhythm, puis effectuez l'enregistrement (Write).

```
RHYTHM  ▌Number          [COMPARE]/[ENTER]
WRITE   ▌User:002(JazzDrumSet1)
```

Kit de batterie de destination de l'enregistrement (groupe, numéro, nom)

* *En maintenant [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur [UTIL/CARD], l'écran RHYTHM WRITE s'affiche directement.*

La fonction Compare

La fonction Compare permet de lire le kit de batterie occupant actuellement la destination d'enregistrement, afin de vous assurer que vous désirez le remplacer. Appuyez d'abord sur [UNDO/COMPARE] pour accéder à l'écran RHYTHM COMPARE. Vous pouvez aussi sélectionner la destination d'enregistrement sur cet écran. Après avoir sélectionné le kit de batterie de destination, appuyez sur [EXIT] pour passer à l'écran précédent.

```
RHYTHM  ▌Number                  [COMPARE]
COMPARE ▌User:002(JazzDrumSet1)
```

Kit de batterie de destination (groupe, numéro, nom)

* *Lorsque vous utilisez la fonction Compare pour lire un kit de batterie, il est possible que ce dernier semble un peu différent (par rapport à une lecture normale).*

Copie des réglages (COPY)

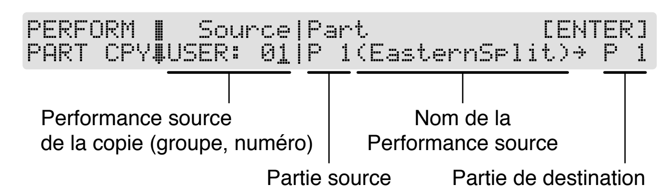
Cette fonction permet de copier des données provenant de n'importe quel Patch, Performance ou kit de batterie vers le Patch, la Performance ou le kit de batterie en cours. Grâce à cette fonction, l'édition devient beaucoup plus aisée.

■ Copie d'une Performance

Pour copier les réglages d'une Performance, appuyez sur [UTIL/CARD] en mode Performance, puis effectuez la copie.

Copie d'une Partie de Performance

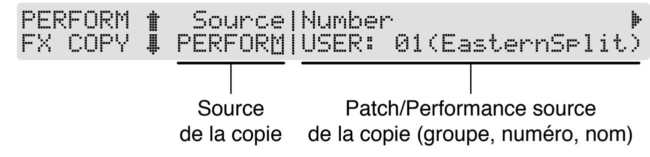
Les régalges de Partie d'une Performance seront copiés sur la Partie spécifiée de la Performance en cours.



* *Pour spécifier la Performance en cours comme Performance source, réglez le paramètre Source sur TEMP.*
* *Lorsque la copie est effectuée, le signe "*" s'affiche devant le nom de la Partie de destination de la copie.*

Copie des effets d'une Performance

Les réglages d'effets d'une Performance ou d'un Patch sont copiés sur la Performance en cours.



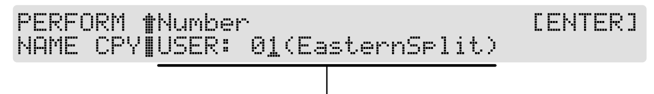
Appuyez sur [►] pour passer à l'écran suivant, puis sélectionnez le contenu de l'effet à copier.



ALL : Réglages de multi-effet, de chorus et de réverb
EFX : Réglages de multi-effet
CHORUS : Réglages de chorus
REVERB : Réglages de réverbération
CHO&REV : Réglages de chorus et de réverbération

Copie du nom d'une Performance

Le nom de la Performance est copié sur la Performance en cours.

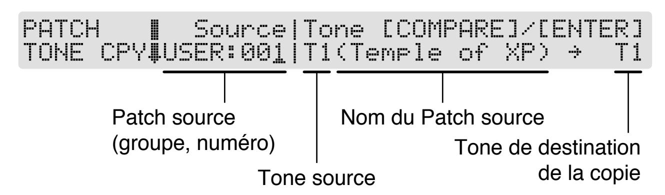


■ Copie d'un Patch

Pour copier les réglages d'un Patch vers le Patch en cours, appuyez sur [UTIL/CARD] en mode Patch et réalisez la copie.

Copie des Tones d'un Patch

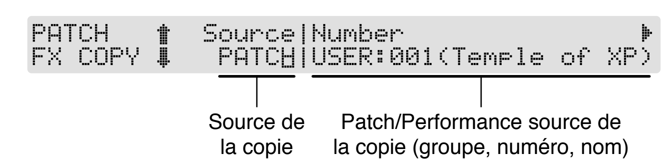
Les réglages de Tones d'un Patch sont copiés vers le Tone spécifié du Patch en cours.



* *Pour spécifier le Patch en cours comme Patch source de la copie, réglez le paramètre Source sur TEMP.*
* *Lorsque la copie est effectuée, le signe "*" s'affiche devant le Tone de destination de la copie.*

Copie des effets de Patch

Les réglages d'effets d'un Patch ou d'une Performance sont copiés sur le Patch en cours.



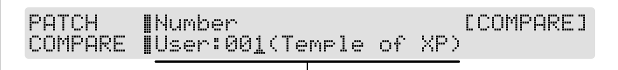
Appuyez sur [►] pour passer à l'écran suivant, puis sélectionnez le contenu de l'effet à copier.



ALL : Réglages de multi-effet, de chorus et de réverb
EFX : Réglages de multi-effet
CHORUS : Réglages de chorus
REVERB : Réglages de réverbération
CHO&REV : Réglages de chorus et de réverbération

La fonction Compare

Pour la copie des Tones de Patch ou des effets de Patch, vous pouvez utiliser la fonction Compare.
La fonction Compare vous permet de lire le Patch source de la copie. Pour cela, appuyez sur [UNDO/COMPARE] pour accéder à l'écran PATCH COMPARE. Le Patch source peut aussi être modifié sur cet écran, mais vous ne pouvez pas sélectionner de Patches XP-A–E. Après sélection du Patch source, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

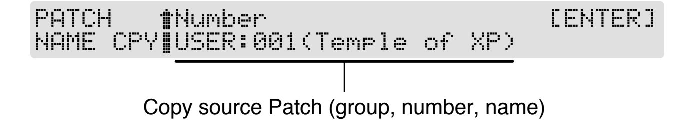


Patch source de la copie (groupe, numéro, nom)

* *La fonction Compare ne peut pas être utilisée lors de la copie des Tones de Patch si un Patch TEMP ou XP-A–E est sélectionné comme source de la copie.*
* *La fonction Compare ne peut pas être utilisée lors de la copie des effets de Patch si PERFORM est sélectionné comme source de la copie.*
* *Attention : lorsque la fonction Compare est utilisée pour la lecture d'un Patch, celui peut sembler différent (par rapport à une lecture normale).*

Copie du nom d'un Patch

Le nom d'un Patch est copié sur le Patch en cours.

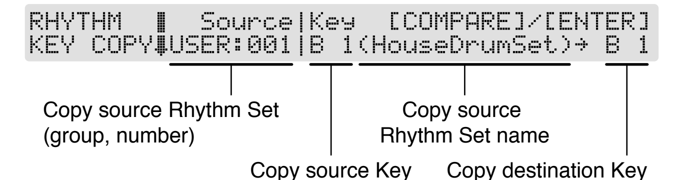


■ Copie d'un kit de batterie

Pour copier un kit de batterie sur le kit en cours, appuyez sur [UTIL/CARD] en mode Rhythm et effectuez la copie.

Copie des réglages de touche d'un kit de batterie

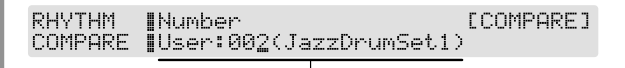
Les réglages de touche individuels d'un kit de batterie sont copiés sur chaque touche du kit de batterie en cours.



* *Vous pouvez aussi affecter les paramètres de la note source et de la note de destination en appuyant sur les touches du clavier.*
* *Lorsque la copie est effectuée, le signe "*" s'affiche devant la touche de destination de la copie.*

La fonction Compare

La fonction Compare peut être utilisée pendant la copie des réglages de touche d'un kit de batterie.
Cette fonction vous permet de lire le kit de batterie occupant actuellement la source de la copie. Pour cela, appuyez sur [UNDO/COMPARE] pour accéder à l'écran RHYTHM COMPARE. Le kit de batterie source peut aussi être modifié sur cet écran, mais vous ne pouvez pas sélectionner de kits de batterie XP-A–E. Après sélection du kit de batterie source, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

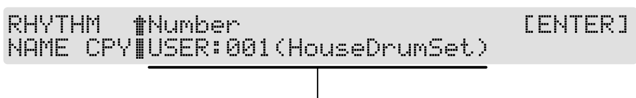


Copy source Rhythm Set (group, number, name)

* *La fonction Compare ne peut pas être utilisée si l'un des kits de batterie XP-A–E est sélectionné comme source de la copie.*
* *Attention : lorsque la fonction Compare est utilisée pour la lecture d'un kit de batterie, celui peut sembler différent (par rapport à une lecture normale).*

Copie du nom d'un kit de batterie

Le nom d'un kit de batterie est copié sur le kit de batterie en cours.



Initialisation des réglages (INIT)

Cette fonction permet d'initialiser les réglages du Patch, de la Performance ou du kit de batterie sur une valeur standard ou sur les valeurs par défaut (d'usine).

* *Seules les données en cours sont initialisées et les données de la mémoire utilisateur ne sont pas remplacées. Pour initialiser tous les réglages sur leur valeur par défaut, exécutez l'opération Factory Reset (UTILITY/UTIL 2/FACTORY RESET).*

Les données peuvent être initialisées de deux manières, selon le mode utilisé.

Mode (Mode d'initialisation)

DEFAULT : Initialise les données en cours sur les valeurs standards nommées "données initiales" (INIT PATCH, INIT PERFORM ou INIT RHYTHM). Ce mode est sélectionné lors de la création de sons.

PRESET : Initialise les données en cours de la mémoire utilisateur sur les valeurs d'usine.

* *Si les données en cours sont un Patch, une Performance ou un kit de batterie de la mémoire Preset (PR-A–PR-C, E, GM) et que vous effectuez l'initialisation en spécifiant PRESET, les données seront initialisées sur la valeur de la mémoire utilisateur correspondante.*

■ Initialisation d'une Performance

Pour initialiser les réglages de Performance, appuyez sur [UTIL/CARD] en mode Performance et effectuez l'initialisation.

```
PERFORM ▐   Mode                    [ENTER]
INIT    ▐DEFAULT
```

■ Initialisation d'un Patch

Pour initialiser les réglages d'un Patch, appuyez sur la touche [UTIL/CARD] en mode Patch et exécutez l'initialisation.

```
PATCH   ▐   Mode                    [ENTER]
INIT    ▐DEFAULT
```

■ Initialisation d'un kit de batterie

Pour initialiser les réglages des kits de batterie, appuyez sur la touche [UTIL/CARD] en mode Rhythm et exécutez l'initialisation.

L'opération d'initialisation d'un kit de batterie peut aussi être utilisée pour initialiser les réglages d'un seul son d'instrument de percussion (touche) spécifié. Dans ce cas, déplacez le curseur sur Key, puis sélectionnez l'instrument de percussion à initialiser. Vous pouvez spécifier l'instrument de percussion à partir du clavier ou en appuyant sur les touches TONE SELECT [1]–[4].

```
RHYTHM  ▐   Mode|Key                [ENTER]
KEY INIT▐DEFAULT|B 1
```

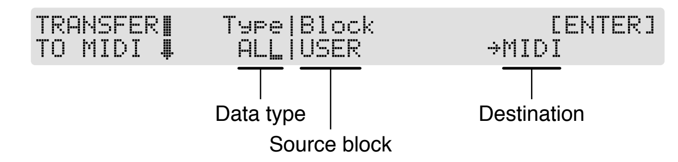
```
RHYTHM  ▐   Mode                    [ENTER]
INIT    ▐DEFAULT
```

Transmission des réglages (XFER)

Cette fonction vous permet de transmettre des réglages de sons ou des réglages système contenus dans la mémoire du XP-30 ou enregistrés sur une carte mémoire vers un appareil MIDI externe ou une mémoire utilisateur.

■ Transmission de données vers un appareil MIDI externe

Le processus de transmission de données de Patch, de Performance ou de kit de batterie vers un appareil MIDI externe est appelé **Bulk Dump**. Ce processus est utilisé pour sauvegarder les données de Patch, de Performance, de kit de batterie ou les données système sur un appareil MIDI externe lorsque deux XP-30 ayant les mêmes réglages de Patch, de Performance et/ou de kit de batterie sont connectés ensembles.



Pendant la transmission des données, cet écran s'affiche :

```
TRANSFER▐Executing...
TO MIDI ▐PERFORM|USER: 01     →MIDI
```

* *Pour annuler la transmission des données, appuyez sur [EXIT].*

* *Pour utiliser des réglages utilisant des Patches et des formes d'onde XP-A/B/C lors de leur transmission à un autre appareil (XP-50/60/80 ou JV-1010/1080/2080), assurez-vous d'abord que cet appareil est équipé des cartes d'extension adéquates.*

Spécifiez les données à transmettre selon les combinaisons indiquées ci-dessous. Par exemple, pour transmettre les Patches utilisateur 001–020, spécifiez “PATCH USER:001-020”.

Type	Block		
ALL	USER		
	TEMP		
PERFORM	USER	01–32	
	TEMP	-PATCH	*1
		+PATCH	*2
	CTRL		
PATCH	USER	001–128	
	TEMP		
RHYTHM	USER	001–002	
	TEMP		
SYSTEM	USER		

*1 *La Performance en cours.*

*2 *La Performance en cours et le Patch ou le kit de batterie affectés à chaque Partie de la Performance.*

Type (Type de données)

Specifiez le type de données à transmettre.

ALL : Performance, Patch et kit de batterie

PERFORM : Performance

PATCH : Patch

RHYTHM : Kit de batterie

SYSTEM : Système

Block (Block source)

Spécifiez la source des données à transmettre.

USER : Transmet les données de la mémoire utilisateur.

TEMP : Transmet les données de la zone temporaire.

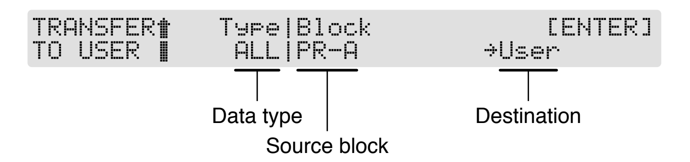
CTRL : Transmet les messages de Performance Bank Select, Performance Program Change, et les message de volume et de panoramique pour les parties dont le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est activé.

Destination

Détermine la destination de transmission MIDI.

■ Transmission de données vers la mémoire utilisateur

Vous pouvez transmettre des réglages de Patch, de Performance ou de kit de batterie à la mémoire utilisateur et des réglages système à la mémoire système. En chargeant les données de la carte mémoire ou des cartes d'extension en mémoire utilisateur, vous disposez de sons supplémentaires.



Spécifiez les données à transmettre selon les combinaisons indiquées ci-dessous. Par exemple, pour transmettre uniquement le Patch 001 du groupe PR-A, spécifiez “PATCH PR-A:001-001”.

* *Si toutes les données spécifiées ne peuvent être stoquées sur la destination, la destination reçoit autant de données que possible. Les autres données ne sont pas transmises.*

(Exemple)
Block PATCH PR-A:001—005
Destination User:127

Avec les réglages ci-dessus, si la transmission est exécutée, seuls les Patches 01 et 02 du groupe PR-A sont transmis aux Patches 127 et 128 du groupe USER.

Type	Block		
ALL	PR-A		
	PR-B		
PERFORM	USER	01–32	
	PR-A, B	01–32	
	CARD	**	*1
PATCH	USER	001–128	
	PR-A–C, GM, PR-E	001–128	
	XP-A, B	001–255	
	XP-C	001–256	
	XP-D, E	001–***	*2
	CARD	**	*1
RHYTHM	USER	001–002	
	PR-A–C, GM, PR-E	001–002	
	XP-A, C	001–008	
	XP-D, E	001–***	*2
	CARD	**	*1
SYSTEM	Card	**	*1

*1 *Spécifié par numéro de fichier.*

*2 *Selon la carte d’extension de formes d’ondes.*

Type (Type de données)

Spécifiez le type de données à transmettre.

ALL : Performance, Patch et kit de batterie

PERFORM : Performance

PATCH : Patch

RHYTHM : Kit de batterie

SYSTEM : Système (autre que la section séquenceur)

Block (Block source)

Spécifiez la source des données à transmettre.

USER : Transmission des données de la mémoire utilisateur.

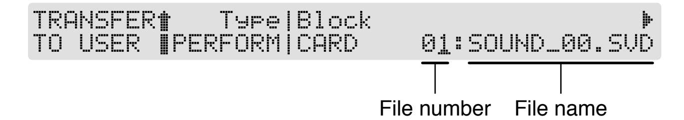
PR-A–C, E : Transmission des données des Presets A/B/C/E.

GM : Transmission des données GM.

XP-A–E : Transmission des données de la carte d'extension.

* *XP-D, E peut uniquement être sélectionné lorsque la carte d'extension correspondante est installée.*

CARD : Transmission des données de Performance/Patch/kit de batterie/système enregistrées sur une carte mémoire.



Destination

Réglez la destination de transmission sur USER.

* *Si le paramètre Type est réglé sur PERFORM, PATCH ou RHYTHM, spécifiez le premier numéro de la destination.*

Protection en écriture de la mémoire utilisateur (PROTECT)

Cette fonction permet de protéger en écriture la mémoire utilisateur afin d'éviter que les Patches, les Performances ou les kits de batterie ne soient accidentellement effacés.

```
WRITE         Internal|     Exclusive
PROTECT             ON|           OFF
```

Internal (Protection interne en écriture)

Cette fonction évite l'enregistrement de données sur la mémoire utilisateur. Lorsqu'elle est activée (ON), les données ne peuvent pas être remplacées. Lorsqu'elle est désactivée (OFF), les données peuvent être remplacées. Lorsque le XP-30 est mis sous tension, cette fonction est activée par défaut. Vous devez la désactiver avant de remplacer les rélgages de la mémoire utilisateur. Vous pouvez aussi désactiver cette fonction lors de la procédure d'enregistrement.

Exclusive (Protection exclusive)

La protection exclusive évite que les messages Sysex reçus d'un appareil MIDI remplacent les réglages de la mémoire utilisateur. Lorsque cette fonction est activée, les données ne peuvent pas être remplacées. Lorsqu'elle est désactivée, les données peuvent être remplacées par un message Sysex, même si la protection interne en écriture est activée.

Réglages relatifs à la carte mémoire (CARD)

Le XP-30 peut utiliser une carte mémoire optionnelle (S2M-5 (2 Mo) ou S4M-5 (4 Mo)).
Utilisez cette carte pour sauvegarder des données lorsque vous manquez d'espace dans le groupe USER interne ou pour que les données créées puissent être utilisées sur un autre XP-30. La carte mémoire doit être formatée avant utilisation.

* *Lorsque vous sélectionnez "1: CARD" dans le groupe UTIL 2, l'écran CARD s'affiche. Sélectionnez la fonction à exécuter.*

```
CARD 1:FORMAT|2:RENAME|3:DELETE| 4:INFO
```

Avant d'utiliser une carte mémoire

* *Mettez le XP-30 hors tension avant d'insérer ou de retirer une carte mémoire. Si une carte mémoire est insérée alors que l'appareil est sous tension, les données de la carte mémoire sont susceptibles d'être détruites et la carte mémoire sera inutilisable.*

* *Assurez-vous de bien enfoncer la carte mémoire dans l'emplacement prévu.*

* *Ne touchez pas les contacts de la carte mémoire, cela pourrait les salir.*

* *Ne retirez jamais la carte mémoire et ne mettez jamais l'appareil hors tension pendant une opération se déroulant sur la carte mémoire (formatage ou lecture/enregistrement de données). Vous détruiriez les données contenues sur la carte et/ou la carte deviendrait inutilisable.*

* *Si vous placez l'étiquette de protection en écriture sur la zone correspondante de la carte mémoire, il est alors impossible de formater la carte ou d'y enregistrer des données. Pour formater la carte ou y enregistrer des données, l'étiquette de protection en enregistrement ne doit pas être placée. Pour plus de détails, reportez-vous aux instructions concernant votre carte mémoire.*

Si vous essayez de formater la carte ou d'y enregistrer des données alors que l'étiquette de protection en écriture est fixée, le message suivant s'affiche :

```
Memory Card Write Protected
```

Chapitre 4

■ Formatage de la carte mémoire du XP-30 (FORMAT)

Cette fonction initialise (formate) les cartes mémoires de sorte qu'il soit possible d'y enregistrer les données du XP-30. Avant d'utiliser sur le XP-30 une nouvelle carte mémoire ou une carte mémoire utilisée sur un autre appareil, celle-ci doit être formatée sur le XP-30.

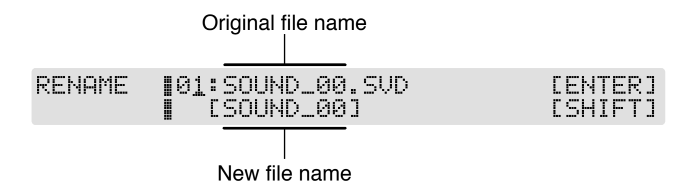
* *Attention : le formatage efface toutes les données contenues sur la carte mémoire.*



■ Renommer un fichier (RENAME)

Cette fonction permet de renommer un fichier de la carte mémoire.

* *Vous pouvez lui affecter un nom de 8 caractères maximum. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 46.*
* *Les extensions des noms de fichiers ne peuvent pas être modifiées.*



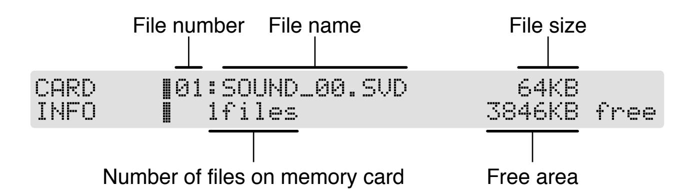
■ Effacer des fichiers (DELETE)

Cette fonction permet d'effacer des fichiers de la carte mémoire.



■ Consulter le contenu de la carte mémoire (INFO)

Cette fonction affiche le nombre de fichiers contenus sur la carte mémoire, l'espace disque disponible et la taille de chaque fichier.



Charger un fichier d'une carte mémoire vers le XP-30 (LOAD)

Un fichier de données contenant des réglages de Patch, de Performance et de kit de batterie, ainsi que des réglages système est chargé dans la mémoire interne.

* *Lorsque vous chargez un nouveau fichier, il remplace les données contenues dans la mémoire. Pour conserver les données existantes, enregistrez-les sur la carte mémoire avant de charger de nouvelles données.*



* *Pour charger uniquement une partie des données d'un fichier, reportez-vous à la section* ***"Transmission de données vers la mémoire utilisateur"*** *(p. 116).*

Enregistrer des données sur la carte mémoire (SAVE)

Les réglages de Patch, de Performance et de kit de batterie et les réglages système de la mémoire interne sont enregistrés comme un fichier unique sur la carte mémoire, sous le nom que vous avez spécifié.



* *Les fichiers de données contiennent un ensemble de réglages de paramètres de la source sonore. Il n'est pas possible d'enregistrer des Patches ou des Performances sur une carte mémoire.*
* *Vous pouvez lui affecter un nom de 8 caractères maximum. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 46.*

Rappel des réglages par défaut (FACTORY RESET)

Cette opération permet de restaurer tous les réglages d'usine du XP-30.

* *Si la mémoire interne du XP-30 contient des données importantes, elles seront toutes effacées par cette opération. Pour les conserver, vous devez les sauvegarder sur une carte mémoire optionnelle (p. 118) ou sur un séquenceur MIDI externe (p. 115).*

```
FACTORY ▌                       [ENTER]
RESET   ▌
```

* *Si la fonction de protection interne en écriture est activée, l'écran suivant s'affiche et l'opération Factory Reset n'est pas exécutée.*

```
WRITE   ▌     Internal Write Protect= ON
PROTECT ▌
```

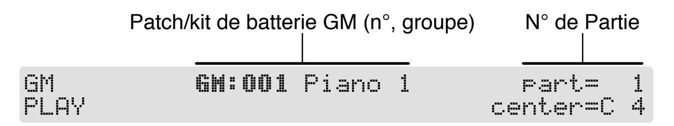
Passez de la valeur ON à OFF et appuyez sur la touche [ENTER] pour désactiver la fonction de protection.
Le message “Are You Sure?” s'affiche, appuyez alors sur la touche [ENTER] pour confirmer.

Chapitre 5. Utilisation du XP-30 comme module GM

Le XP-30 offre un **mode GM** — mode permettant de créer et de relire toutes les séquences GM (séquences musicales conçues pour les modules de sons GM). Vous pouvez relire toutes les séquences GM du commerce et même modifier certains de leurs réglages pour améliorer le rendu sonore.

Passage en mode GM

Le mode GM rend le générateur sonore du XP-30 compatible avec la norme GM . Le mode GM est un type particulier de Performance dans lequel un kit de batterie GM est affecté à la Partie 10 et des Patches affectés aux autres Parties. Vous pouvez sauvegarder les réglages effectués en mode GM en mémoire utilisateur.



Le menu GM PLAY affiche un Patch ou un kit de batterie affecté à chacune des Parties. Dès que vous passez en mode GM, le kit de batterie GM se voit affecté à la Partie 10 et le Patch Piano 1 à toutes les autres Parties. Vous pouvez ensuite librement choisir les Patches et les kits de batterie désirés.

1. Passez en mode GM (sur le menu GM PLAY) en tenant enfoncée la touche [SHIFT] et en appuyant sur la touche [PERFORM].

Lorsque vous faites passer le XP-30 en mode GM , il se réinitialise sur les réglages par défaut de la norme GM.

2. Passez d'une Partie à l'autre via les touches [◄] / [►].
3. Attribuez les Patches et les kits de batterie aux Parties selon la procédure normale de sélection.

■ Réinitialisation du XP-30 sur les réglages GM par défaut

Pour relire correctement une séquence GM, il faut que le générateur sonore du XP-30 soit ramené sur les réglages par défaut établis par la norme GM. Le générateur sonore du XP-30 est réinitialisé dans les cas suivants :

- Lorsque le XP-30 passe en mode GM.
- Lorsque le XP-30 reçoit un message GM System On en provenance d'un appareil MIDI externe.
- Lorsque le générateur sonore du XP-30 rencontre un message GM System On au cours de la lecture d'une séquence.

À la mise sous tension :

- Lorsque vous lancez la commande GM Initialize (p. 128).

* *Comme les réglages d'effets ne sont pas pris en compte par la norme GM, il ne sont pas réinitialisés sauf si vous lancez la commande GM Initialize (DEFAULT) ou Factory Reset.*

Message de réinitialisation GM System On

Le message GM System On ramène les régalges du XP-30 sur les valeurs par défaut établies par la norme GM afin de le rendre compatible General MIDI.

* *Si le paramètre Rx GM (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) est désactivé (OFF), les messages GM System On ne sont pas pris en compte.*

■ Lecture d'une séquence GM

Lorsque le XP-30 est en mode GM, il reproduit fidèlement toutes les séquences créées au format GM. Néanmoins, il est doté de fonctions qui permettent d'améliorer encore davantage le rendu sonore de ces séquences GM. Attention, si vous exploitez ces fonctions, les séquences risquent de ne plus être totalement compatibles avec les modules de sons GM traditionnels.

* *Le XP-30 n'est pas compatible avec le format GS (format créé par Roland afin de standardiser les fonctions des sources sonores multitimbrales). Il ne peut donc pas reproduire fidèlement les séquences créées au format GS (portant le logo GS).*

* *Un message de réinitialisation GM System On est en général inséré au début de chaque séquence GM. Par conséquent, si vous lancez la lecture d'une séquence GM depuis le début, le XP-30 va de lui-même passer en mode GM. Par contre, si vous lancez la lecture depuis le milieu du morceau, le XP-30 risque de ne pas passer automatiquement en mode GM et la séquence ne pourra être reproduite correctement. Pour plus de prudence, nous vous conseillons donc de passer manuellement en mode GM afin de lancer la lecture d'une séquence à ce format.*

Coupure d'une Partie (Mute)

Lorsque vous passez en mode GM, toutes les Parties prennent par défaut en compte les messages MIDI qu'elles reçoivent. Pour couper une Partie, désactivez (OFF) son paramètre Rx (réception).

1. Vérifiez que la touche [EDIT] est éteinte. Si elle ne l'est pas, appuyez sur la touche [EDIT].

À ce moment-là, c'est l'état activé/désactivé des Parties qu'affichent les témoins des touches de fonctions. Lorsque le témoin [1-8/9-16] est éteint, c'est l'état des Parties 1 à 8 que vous consultez. Lorsque le témoin [1-8/9-16] est allumé, c'est l'état des Parties 9 à 16 que vous consultez. Une Partie est audible lorsque le témoin de la touche de fonction correspondante est allumé. Une Partie est coupée lorsque le témoin de la touche de fonction correspondante est éteint.

2. Activez ou coupez les Parties désirées par le biais des touches de fonctions.

Édition des réglages GM

Le mode GM offre différents paramètres réglables pour chaque Partie. Vous avez la possibilité de personnaliser la lecture de la séquence GM en modifiant ses réglages d'effets, de panoramique et de volume.

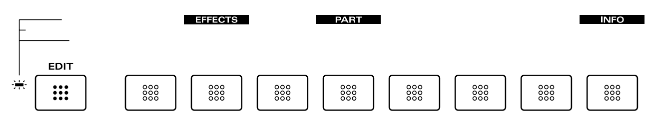
* *Lors de l'initialisation en mode GM (p. 128), tous ces réglages sont perdus.*

1. Passez au menu GM PLAY en tenant enfoncée la touche [SHIFT] et en appuyant sur la touche [PERFORM].

2. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume).

3. Sélectionnez le groupe de menus désiré via les touches de fonction.

Le témoin de la touche utilisée se met à clignoter.



* *En mode GM, vous pouvez appuyer sur les touches de fonctions [2/10(EFFECTS)], [4/12(PART)] et [8/16(INFO)].*

4. Sélectionnez la page d'écran désirée via les touches [▲] ou [▼].

5. Si vous avez choisi un menu réglable séparément pour chaque Partie, le numéro de la Partie active s'affiche à l'écran. Pour changer de Partie, appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'éteint), puis sélectionnez la Partie désirée via la touche [1-8/9-16] et les touches de fonctions.

6. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer au moyen des touches [◄] ou [►].

7. Fixez la valeur désirée à l'aide de la molette VALUE, des touches [INC]/[DEC] ou du pavé numérique.

* *En cas d'erreur ou si le résultat ne vous satisfait pas, appuyez sur la touche [UNDO/COMPARE]. Ceci annule l'opération et rétablit la valeur précédemment en vigueur.*

8. Pour passer sur un autre groupe de menus, appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume), puis servez-vous des touches de fonctions..

* *Vous pouvez aussi changer de groupe de menus en tenant enfoncée [SHIFT] et en utilisant les touches [◄] et [►]. Étant disponible même lorsque la touche [EDIT] est allumée, cette opération offre un gain de temps et de procédure appréciable.*

9. Répétez les étapes 3 à 8 pour les autres réglages désirés.

10. Une fois tous les réglages effectués, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir au menu GM PLAY.

* *Vous pouvez également vous servir des curseurs Palette comme vous le feriez pour l'édition en mode Performance (p. 65).*

■ Réglage des effets en mode GM (EFFECTS)

La procédure de réglage des effets en mode Performance et en mode GM est quasiment identique. Voir **Réglages des effets (EFFECTS)** (p. 85) pour plus de détails.
Réglez les sections d'effets EFX/Chorus/Reverb effects utilisées en mode GM.

* *Un "x" affiché à côté à droite du nom du menu indique que la section d'effet correspondante est désactivée. Activez-la avant de procéder aux réglages (p. 62).*

OUTPUT

Sélectionnez les sections d'effets à utiliser par chaque Partie.

Output Assign (affectation aux effets)

Si le paramètre Output Assign d'une Partie est réglé sur MIX, le son de celle-ci est dirigé en sortie sans passer par la section d'effets EFX. S'il est réglé sur EFX, le son transite par la section EFX avant d'être dirigé en sortie. S'il est réglé sur PATCH, le son de la Partie est dirigé ou non dans la section EFX selon les réglages du Patch GM affecté à la Partie.
Le paramètre Output Level permet de fixer le volume de chaque Partie.

Chorus (niveau de chorus)

Fixe le niveau de chorus de chaque Partie.

Reverb (niveau de réverbération)

Fixe le niveau de réverbération de chaque Partie.

GM EFX TYPE (type d'effet EFX)

Sélectionnez le type d'effet EFX à utiliser en mode GM.

Type (type d'effet EFX)

Sélectionnez le type d'effet désiré. Voir **"Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)"** (p. 93) pour plus de détails.

GM EFX PRM (paramètres d'effet EFX)

Procédez au réglage des paramètres du type d'effet EFX sélectionné au paramètre Type. Voir **"Types d'effets de la section EFX (paramètre EFX)"** (p. 93) pour plus de détails.

GM EFX OUT (routage de l'effet EFX)

Choisissez le mode de routage des Parties dont le paramètre Output Assign est réglé sur EFX.

* *Les réglages de ce paramètre n'ont aucun effet sur les Parties dont le paramètre Output Assign est réglé sur MIX.*

Mix Out (dosage EFX)

Fixe le dosage entre le signal direct et le son de l'effet EFX.

Chorus (niveau de chorus)
Fixe le niveau de chorus de la section EFX.

Reverb (niveau de réverbération)
Détermine le niveau de la réverbération appliqué au son.

GM CHORUS
Menu de réglage de la section Chorus du mode GM.

* *En mode GM, tous les paramètres de chorus propres au Patch GM de chaque Partie sont ignorés à l'exception du paramètre Level (niveau de chorus).*

Rate (fréquence du chorus)
Fixe la fréquence de modulation du chorus.

Depth (profondeur du chorus)
Fixe la profondeur de modulation du chorus.

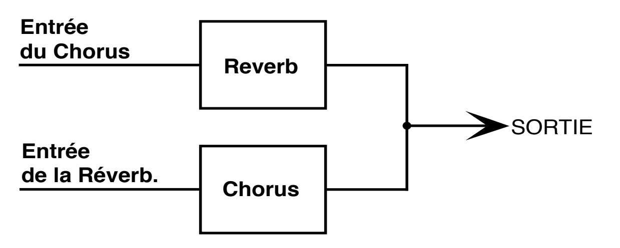
Delay (temps de retard du chorus)
Fixe la durée que met le son du chorus à se déclencher après l'apparition du signal direct. Plus la valeur est élevée, plus le son est spacieux.

Fbk (niveau de réinjection)
Fixe la quantité de son du chorus à réinjecter à l'entrée.

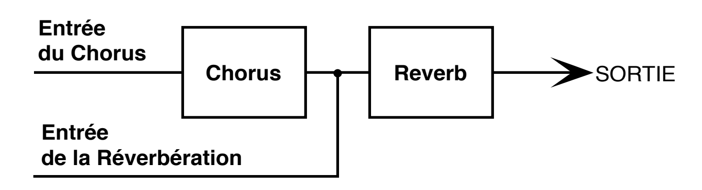
Level (niveau de chorus)
Règle le volume du son de chorus.

Out (routage du chorus)
Sélectionnez le placement des sections Chorus et Reverb.

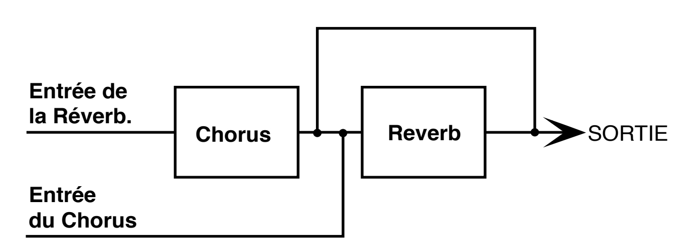
MIX : Les sons de chorus et de réverbération sont mélangés.



REV : Le son de chorus est envoyé dans la réverbération.



M+R : Les sons traité/non sont mélangés.



GM REVERB
Menu de réglage de la section de réverbération du mode GM.

* *En mode GM, tous les paramètres de réverbération propres au Patch GM de chaque Partie sont ignorés à l'exception du paramètre Level (niveau de réverbération).*

Type (type, réverbération/délai)
Sélectionnez le type d'effet désiré.

ROOM1: réverbération dense dotée d'un déclin court
ROOM2 : réverbération faible dotée d'un déclin court
STAGE1 : réverbération longue
STAGE2 : réverbération riche en premières réflexions
HALL1 : réverbération claire
HALL2 : réverbération riche
DELAY : délai (effet d'écho) traditionnel
PAN-DLY : délai dont les échos se déplacent entre la gauche et la droite

Time (temps de réverbération/retard)
Fixe le temps de réverbération. Si vous avez choisi un effet DLAY ou PAN-DLY au paramètre Type, ce paramètre permet de fixer la durée que met le premier écho à se déclencher après l'apparition du signal direct.

Fbk (niveau de réinjection)
Fixe la quantité du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus il y a d'échos.

* *Ce paramètre est sans effet si vous avez opté pour un effet de type réverbération (ROOM1 à HALL2).*

HF Damp (atténuation des aiguës)
Fixe la fréquence au-dessus de laquelle la réverbération est atténuée. Plus cette fréquence est basse, plus les fréquences aiguës sont atténuées et plus le son de la réverbération est doux et discret. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës de la réverbération, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Level (niveau de réverbération/délai)
Règle le volume de la réverbération ou des échos.

Précision sur les effets des modules de sons compatibles GM

La plupart des modules de sons compatibles GM offrent uniquement des sections de réverbération et de chorus, conformément aux directives de la norme GM niveau 1. Par conséquent, toute séquence GM créée sur le XP-30 et exploitant les trois sections d'effets EFX, Chorus et Reverb risque de ne pas être parfaitement reproduite sur d'autres modules compatibles GM.

■ Réglage d'une Partie (PART)

PATCH

Permet de sélectionner le Patch à attribuer à chaque Partie.

Number (n° de Patch GM)

Indiquez le numéro (001 à 128) du Patch GM.

* *En mode GM, vous n'avez pas la possibilité de sélectionner les Patches USER, ni les Patches PRESET A/B/C/E.*

SETTING

Règle le volume, le panoramique et la hauteur des Parties.

Volume

Règle le volume de chaque Partie.

Pan (panoramique)

Place le son de chaque Partie dans l'espace stéréo. L64 place le son à fond à gauche, 0 au centre et 63R à fond à droite.

* *Toute modification des paramètres Volume et Pan se répercute sur les menus INFO ci-après.*

Coarse (accord grossier)

Permet de régler la hauteur de chaque Partie demi-ton par demi-ton (sur une plage de -4 à +4 octaves).

Fine (accord fin)

Permet de régler précisément centième par centième la hauteur fixée au paramètre Coarse (-50 à +50 centièmes).

* *1 centième est égal à un 1/100ème de demi-ton.*

■ Consultation des réglages MIDI de chaque Partie (INFO)

Ce menu permet de consulter le mode de réception de certains messages MIDI afin de savoir rapidement si la source sonore répond bien aux messages transmis par le clavier et les contrôleurs MIDI externes.
Vous pouvez modifier la valeur de tous les paramètres (sauf paramètre Voice). Toute modification se résulte en la transmission d'un message MIDI enregistrable sur un séquenceur.

Mod (messages de modulation)

Breath (messages de souffle)

Foot (messages de commutateur au pied)

Vol (messages de volume)

Pan (messages de panoramique)

Exp (messages d'expression)

Hold (messages Hold 1)

Bend (messages de Pitch Bend)

Aftertouch (messages d'Aftertouch)

Voices (messages sur les voies)

Fonctions d'aide du mode GM (GM Utility)

Vous pouvez, en mode GM , copier des réglages d'effets, faire passer le XP-30 en mode GM et transmettre les réglages du mode GM au moyen des fonctions Utility.

Procédure simple

1. En mode GM, appuyez sur la touche [UTIL/CARD] (son témoin se met à clignoter).

Le XP-30 passe en mode Utility/Card.

2. Passez sur le menu UTIL 1 via les touches [▲] ou [▼].

```
UTIL▌1:-----|2:COPY|3:INIT|4:XFER|5:----
   1⇓       |      |      |      |
```

* *Les fonctions du menu UTIL 2 sont également accessibles depuis le mode GM. La procédure est la même que dans les autres modes.*

3. Sélectionnez la fonction désirée au moyen des touches [◄] ou [►] (le nom de la fonction retenue se met à clignoter), puis appuyez sur la touche [ENTER].

Le XP-30 passe alors sur le menu de la fonction choisie.

* *Vous pouvez également passer sur le menu de la fonction désirée en saisissant son numéro à l'aide du pavé numérique ou des touches de fonctions.*

4. Réglez les paramètres de chaque fonction selon vos besoins.

* *Appuyez sur la touche [EXIT] pour annuler la procédure.*

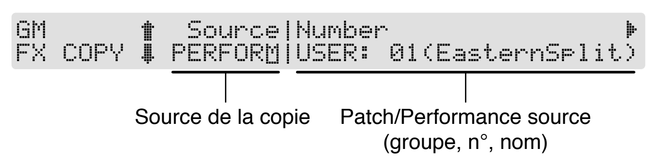
5. Lancez la fonction en appuyant sur la touche [ENTER].

Le message "COMPLETED" s'affiche quelques instants à l'écran une fois l'opération effectuée.

6. Pour revenir sur le menu UTIL 1, appuyez sur la touche [EXIT]. Pour revenir au menu GM PLAY, appuyez sur la touche [UTIL/CARD] (son témoin s'éteint).

■ Copie de réglages d'effets

Cette fonction permet d'attribuer au mode GM les réglages d'effet d'un Patch ou d'une Performance.



Passez au menu suivant en appuyant sur la touche [►], puis sélectionnez les éléments de l'effet à affecter au mode GM.



ALL : Réglages des sections EFX, Chorus et Reverb

EFX : Réglages de la section EFX

CHORUS : Réglages de la section Chorus

REVERB : Réglages de la section Reverb

CHO&REV : Réglages des sections Chorus et Reverb

■ Initialisation en mode GM

```
GM          Mode                    [ENTER]
INIT        GM-ON
```

* *Comme la fonction GM Initialize ne réinitialise que les données du mode GM, les données stockées en mémoire utilisateur sont remises à zéro. Pour réinitialiser la totalité des réglages sur les valeurs par défaut, servez-vous de la fonction Factory Reset*

Le mode GM offre deux méthodes de réinitialisation.

GM-ON : Réinitialise le mode GM (GM System On).

DEFAULT : Réinitialise la totalité des réglages du mode GM, y compris les réglages d'effet.

■ Transfert des réglages du mode GM (XFER)

```
TRANSFER    Type|Block              [ENTER]
TO MIDI       GM|Ctrl              →MIDI
```

Les réglages du mode GM ne peuvent pas être sauvegardés en mémoire utilisateur. Pour pouvoir conserver vos réglages GM , vous devez donc les transmettre sous forme de messages MIDI à un appareil MIDI externe.

Préparez l'appareil MIDI externe en enregistrement, puis appuyez sur la touche [ENTER].

Voici les différents réglages GM transmis pour chaque Partie.

- n° de Programme du Patch GM
- Volume (contrôleur n°7)
- Panoramique (contrôleur n°10)
- Niveau de réverbération (contrôleur n°91)
- Niveau de chorus (contrôleur n°93)
- Sensibilité du Pitch Bend
- Accord fin
- Accord grossier

* *Pour ne pas transmettre les réglages d'une Partie, désactivez (OFF) son paramètre Rx (p. 124).*

Chapitre 6. Aides à l'utilisation du XP-30

Ce chapitre vous donne différents conseils d'utilisation du XP-30. C'est en mettant en pratique ces conseils sur le XP-30 que vous découvrerez et maîtriserez toute sa puissance.

Utilisation des Patches

■ Accentuation de l'action du filtre

Pour renforcer les caractéristiques de filtre, réglez le paramètre Type (PATCH/COMMON/STRUCT) sur 2, puis placez en série le filtre TVF du Tone 1 et celui du Tone 2. Dans l'exemple ci-dessous, nous allons accentuer l'action du filtre sur le Patch "PR-C:014 MKS-80 Brass".

1. Sélectionnez le Patch PR-C:014 MKS-80 Brass au menu Play (PATCH).
2. Appuyez sur la touche [FILTER/ENV] (son témoin s'allume).
3. Déplacez le curseurs CUTOFF et RESO en cours de jeu. Ecoutez le résultat obtenu.
4. Réglez le paramètre Type (PATCH/COMMON/ STRUCT) sur 2.
5. Déplacez de nouveau les curseurs CUTOFF et RESO. et écoutez le résultat obtenu.

Remarquez comment l'action du filtre a évolué.

* *SI le résultat n'est pas très perceptible, appuyez sur la touche [EFFECTS ON/OFF] pour désactiver chaque section d'effet (EFX, Chorus, Reverb) (p. 62).*

■ Calage des notes d'un temps fort sur un temps faible

1. Sélectionnez le Patch PR-A:087 Music Bells au menu PATCH PLAY et écoutez le son.
2. Passez sur le menu TONE DELAY (PATCH/WAVE).
3. Sélectionnez le Tone 1.
4. Réglez le paramètre Mode du Tone 1 sur PLAYMATE et son paramètre Time sur 32.
5. Appuyez sur les notes du clavier XP-30 toujours sur un même tempo. Vous remarquez que les Tones 1 et 2 se déclenchent tour à tour. Le Tone 1 se déclenche précisément entre le moment où vous appuyez sur la touche et la note suivante. Testez cette fonctions avec différents réglages, différentes formes d'onde ou différentes hauteurs.

* *Le Tone 1 ne se déclenche pas si l'intervalle entre les deux notes est supérieur ou égal à deux secondes.*

■ Maintien d'une note et de la modulation

En général, la pédale Hold permet de maintenir (Sustain) les notes en cours de déclenchement. Par contre, tous les effets appliqués sur cette note ne sont pas pris en compte par la pédlae Hold et ne sont donc pas maintenus. Pour que ceux - ci soient maintenus, appliquez la procédure suivante :

1. Reliez une pédale optionnelle à l'entrée HOLD PEDAL.
2. Sélectionnez un Patch (PR-C:110 Crash Pad, etc.) auquel est appliqué un effet lorsque vous déplacer le levier de modulation depuis le menu PATCH PLAY.
3. Réglez le paramètre Hold (SYSTEM/CONTROL/ CONTROL SOURCE) sur HOLD1.
4. Passez sur le menu PEAK & HOLD (PATCH/ CONTROL) et réglez le paramètre Ctrl 1 sur HOLD.
5. Jouez une note et appuyez sur la pédale tout en relevant le levier de modulation.
6. Si vous relâchez la touche et le levier, vous pouvez constater que la note jouée et l'effet produit par le levier de modulation persistent.

■ Synchronisation du cycle du LFO sur l'horloge système

1. Sélectionnez le Patch PR-B:052 Blade Racer depuis le menu PATCH PLAY.
2. Réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/ PATCH CLOCK) sur SYSTEM.
3. Veillez à ce que le paramètre EXTSync de chaque Tone (PATCH/LFO/LFO 1, 2) soit réglé sur CLOCK.
4. Réglez le paramètre Clock Source (SYSTEM/SETUP/ SYSTEM SETUP) sur INT.

* *Lorsque le paramètre Clock Source est réglé sur MIDI, vous pouvez caler le cycle du LFO sur le tempo transmis par un appareil MIDI externe.*

5. Appuyez sur les notes du clavier tout en modifiant la valeur du paramètre System Tempo (SYSTEM/SETUP/ SYSTEM SETUP).
6. Fixez la profondeur de modulation désirée de chaque Tone aux menus LFO DEPTH1:2 (PATCH/LFO).

* *Si vous avez opté pour PR-B:047, 049, 051–056, 069, PR-C:034, 093, 097, 099 ou 123, il est également possible de synchroniser le LFO sur l'horloge système en réglant le paramètre Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) sur SYSTEM. Faites le test.*

■ Calage des paramètres EFX sur l’horloge système

1. Sélectionnez le Patch PR-C:094 Albion depuis le menu PATCH PLAY.
2. Réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/ PATCH CLOCK) sur SYSTEM.
3. Veillez à ce que le paramètre Type (PATCH/EFFECTS/ PATCH EFX TYPE) soit réglé sur STEP-FLANGER.
4. Faites passer le paramètre Step Rate (PATCH/ EFFECTS/PATCH EFX PRM) sur une valeur de note.
5. Réglez le paramètre Clock Source (SYSTEM/SETUP/ SYSTEM SETUP) sur INT.
6. Appuyez sur les touches du clavier tout en faisant défiler différentes valeurs du paramètre System Tempo (SYSTEM/SETUP/SYSTEM SETUP).

Vous pouvez remarquer que le tempo de la modulation du Patch se cale sur l’horloge système du XP-30.
Vous pouvez caler la valeur des paramètres de l’effet EFX sur l’horloge système lorsque vous avez sélectionné les différents types pour le paramètre EFX Type.

Type	Paramètre EFX
16: STEP-FLANGER	Paramètre Step Rate
19: TRIPLE-TAP-DELAY	Paramètre Delay L–R
20: QUADRUPLE-TAP-DELAY	Paramètre Delay 1–4

* *Sur les Patches PR-B:057, 065, 068, PR-C:094, 096 et 098, il est également possible de synchroniser la modulation du paramètre de l’effet EFX sur l’horloge du séquenceur en faisant passer le paramètre Source (PATCH/COMMON/PATCH CLOCK) sur SYSTEM. Faites l’essai.*

■ Modification de la vitesse de rotation de l’effet Rotary au moyen d’une pédale

1. Passez au menu CONTROL PEDAL (SYSTEM/ CONTROL) et réglez le paramètre Assign sur CC04:FOOT-TYPE.
2. Sélectionnez le Patch PR-A:054 Rocker Spin depuis le menu PATCH PLAY.

Ce Patch utilise le l’effet EFX ROTARY.

3. Passez sur le menu PATCH EFX CTRL (PATCH/ EFFECTS), puis réglez le paramètre Speed sur FOOT:+63.
4. Reliez une pédale optionnelle à l’entrée CONTROL PEDAL en face arrière.
5. Appuyez sur la pédale pour accélérer la vitesse de rotation de l’effet et relâchez la pédale pour la ralentir.

■ Calage du tempo des boucles sur l’horloge système

La carte d’extension XP-C interne regroupe des Patches constituées de boucles dotées d’un tempo (BPM). Vous avez la possibilité de synchroniser ces boucles sur le tempo de l’horloge système.

1. Sélectionnez le Patch XP-C:001 Teknoperator depuis le menu PATCH PLAY.
2. Réglez le paramètre Source (PATCH/COMMON/ PATCH CLOCK) sur SYSTEM.
3. Passez sur le menu WAVE (PATCH/WAVE).
4. Changez le Tone au moyen des touches TONE SELECT [1] à [4] et cherchez un Tone constitué de formes d’ondes dotées d’une indictation en BPM .

Le nom de la forme d’onde s’affiche entre parenthèses ( ) sous le paramètre Number. Dans notre exemple, vous pouvez remarquer que le Tone 1 du Patch utilise une forme d’onde du nom de 132:Detroit.

5. Passez sur le menu TONE DELAY (PATCH/WAVE).
6. Réglez le paramètre Mode du Tone 1 sur TEMPO-SYNC.
7. Réglez le paramètre Clock Source (SYSTEM/SETUP/ SYSTEM SETUP) sur INT.
8. Appuyez sur les touches du clavier tout en faisant défiler les valeurs du paramètre System Tempo (SYSTEM/ SETUP/SYSTEM SETUP).

Le tempo de la boucle change alors en fonction du tempo de l’horloge système.

* *La boucle est reproduite au tempo de l’horloge système, quelle que soit la note jouée. Les réglages de hauteur et de FXM ne sont pas pris en compte.*

■ Déplacement du son dans l'espace stéréo en temps réel par le biais du curseur C1

Vous pouvez affecter diverses fonctions au curseur C1. Dans cet exemple, servez-vous du curseur C1 pour déplacer le son dans l'espace stéréo (fonction de panoramique).

1. Passez au menu C1 ASSIGN (SYSTEM/CONTROL).

2. Réglez le paramètre Assign sur CC10:PANPOT.

* *Le paramètre Assign peut être réglé sur d'autres valeurs qui produiront un effet différent.*

3. Sélectionnez un Patch au menu PATCH PLAY.

4. Appuyez sur la touche [CONTROLLER] (son témoin s'allume).

5. Déplacez le curseur C1 tout en jouant sur le clavier.

Vous pouvez remarquer que le son se place entre la droite et la gauche.

* *Si vous avez du mal à percevoir le résultat obtenu, désactivez les sections d'effes (EFX, Chorus, Reverb) en appuyant sur la touche [EFFECTS ON/OFF] (p. 62).*

Emploi comme clavier maître

■ Sélection simultanée de plusieurs sons d'un appareil MIDI externe

Le fait de changer de Performance sur le XP-30 transmet à l'appareil MIDI externe les n° de Bank Select et de Program correspondant, permettant de sélectionner un son sur l'appareil MID externe.
En définissant le n° de Bank Select et le n° de Program Change de chaque Partie en fonction des sons que vous souhaitez sélectionner sur l'appareil MIDI externe, vous avez la possibilité de sélectionner les sons de l'appareil MIDI externe depuis le XP-30.

1. Sélectionnez la Partie chargée de piloter l'appareil MIDI externe.

2. Passez au menu BANK-SEL GROUP (SYSTEM/MIDI).

3. Indiquez au paramètre Number le groupe de Bank Select correspondant au n° de Bank Select de l'appareil MIDI externe, activez (ON) le paramètre Switch pour le groupe en question, puis réglez les paramètres LSB et MSB.

4. Passez sur le menu MIDI (PERFORM/MIDI) de la Partie chargée de piloter l'appareil MIDI externe, reprenez au paramètre Channel le n° du canal de réception de l'appareil MIDI externe, puis activez le paramètre Tx.

5. Passez au menu TRANSMIT (PERFORM/MIDI), puis reprenez au paramètre Bank Select Group le groupe de Bank Select choisi à l'étape 3.

6. Passez au menu PATCH (PERFORM/PART) et reprenez au paramètre Number le numéro de Programme du son à sélectionner sur l'appareil MIDI externe.

* *Si les n° de Programme de l'appareil MIDI externe vont de 01 à 127, ajoutez toujours une unité (+1) à la valeur de l'appareil externe au niveau du paramètre P.C Number.*

7. Sauvegardez la Performance.

8. Passez à une autre Performance, puis revenez sur la Performance sauvegardée afin de vérifier si l'appareil MIDI externe s'est bien calé sur les sons désirés. Si ce n'est pas le cas, vérifiez vos réglages et l'appareil MIDI externe.

■ Sélection des sons par la pédale

Vous pouvez changer de Patch, de Performance ou de kit de batterie au moyen d'un commutateur au pied.

1. Reliez une pédale à l'entrée CONTROL PEDAL.

2. Passez au menu CONTROL PEDAL (SYSTEM/CONTROL), puis réglez le paramètre Assign sur 98:PROG-UP.

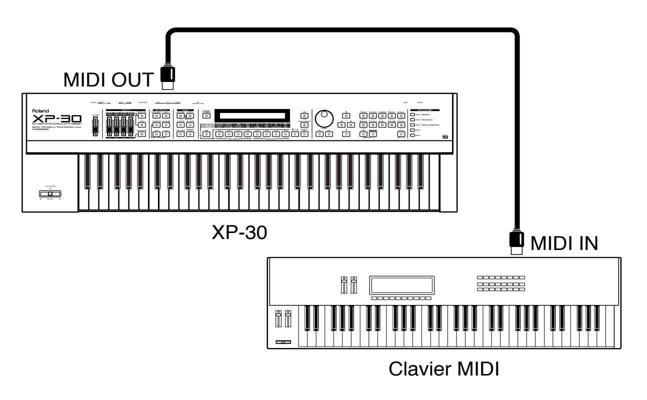
3. Passez sur le menu PLAY de la source sonore désirée (Patch, Performance ou kit de batterie).

4. Chaque pression sur la pédale vous fait alors passer au Patch, à la Performance ou au kit de batterie suivant.

Utilisation avec des appareils MIDI externes

■ Pilotage d'appareils MIDI depuis le XP-30

1. Reliez la prise MIDI OUT du XP-30 à la prise MIDI IN de l'autre appareil MIDI par le biais d'un câble MIDI.



2. Réglez le canal de transmission du XP-30 sur le canal de réception de l'appareil MIDI externe.

Les paramètres ci-dessous déterminent le canal de transmission en fonction du mode dans lequel vous vous trouvez.

- Si vous êtes en mode Patch

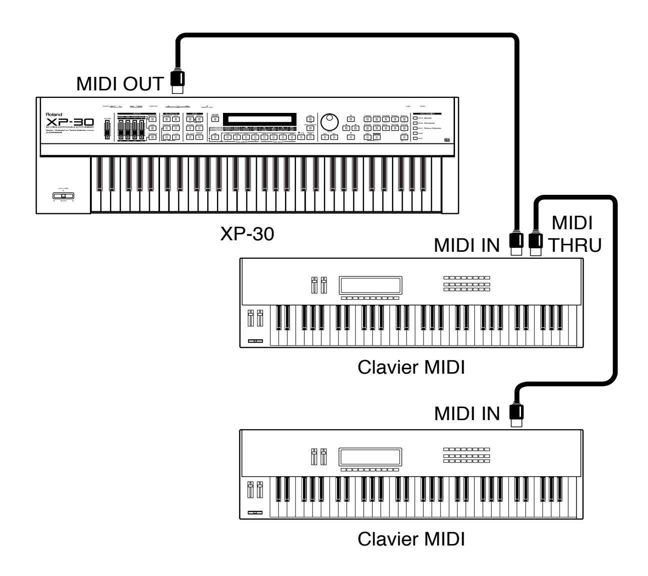
Paramètre Tx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI).

- Si vous êtes en mode Performance

Paramètre Channel (PERFORM/MIDI/MIDI).
Activez (ON) le paramètre Tx (PERFORM/MIDI/MIDI).

3. Pour que le clavier et les contrôleurs pilotent uniquement la source sonore de l'appareil externe, désactivez (OFF) le paramètre Local (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI) / (SYSTEM/MIDI/PERFORM MIDI).

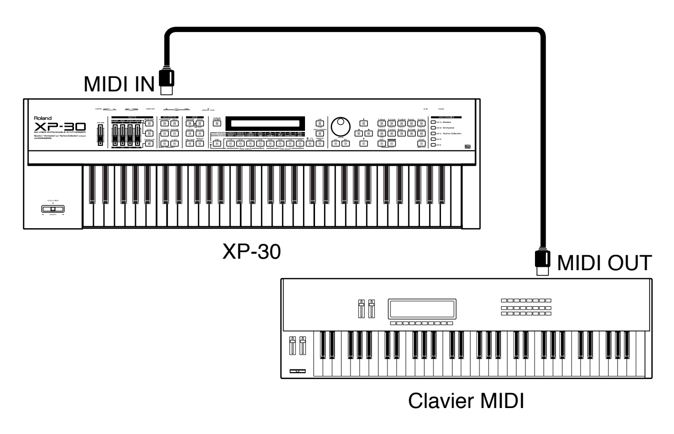
Si vous souhaitez piloter plusieurs appareils externes, reliez ces derniers en série au moyen de leur prise MIDI THRU.



* *Veillez à ne pas "cascader" plus de trois appareils MIDI externes par le biais des prises MIDI IN → THRU → IN → THRU, etc, car le signal MIDI risque de se dégrader et des erreurs risquent de se produire. Dans ce cas, optez pour un boîtier MIDI Thru. Un boîtier MIDI Thru distribue un même signal MIDI à plusieurs appareils MIDI sans perte de données ni dégradation du signal.*

■ Pilotage de la source sonore depuis un appareil MIDI externe

1. Reliez la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la prise MIDI IN du XP-30 par le biais d'un câble MIDI.



2. Réglez le canal de réception du XP-30 sur le canal de transmission de l'appareil MIDI externe.

Les paramètres ci-dessous déterminent le canal de réception en fonction du mode dans lequel vous vous trouvez.

- Si vous êtes en mode Patch

Paramètre Rx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI).

- Si vous êtes en mode Performance

Paramètre Channel (PERFORM/MIDI/MIDI).
Activez (ON) le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI).

■ Sélection des sons du XP-30 depuis un appareil MIDI externe

Vous pouvez sélectionner à distance les Patches, les Performances et les kits de batterie XP-30 en lui transmettant des messages de Bank Select (contrôleurs n° 0 et 32) et de Program Change. Autrement dit, toute sélection d'un son sur l'appareil MIDI externe se traduit par l'envoi du message MIDI correspondant au XP-30, et donc la sélection du Patch de la Performance ou du kit de batterie correspondant.

* *Si le XP-30 reçoit uniquement des messages de Program Change (sans message de Bank Select), seuls les sons du groupe en cours (PR-A ou USER, par exemple) peuvent être sélectionnés.*

Sélection des Patches

Le tableau ci-dessous vous montre quels sont les messages MIDI à transmettre au XP-30 pour pouvoir sélectionner les Patches des différents groupes.

Groupe	Numéro	Bank Select MSB	Bank Select LSB	N° de Programme
USER	1–128	80	0	1–128
PR-A	1–128	81	0	1–128
PR-B	1–128	81	1	1–128
PR-C	1–128	81	2	1–128
PR-D (GM)	1–128	81	3	1–128
PR-E	1–128	81	4	1–128
XP-A	1–128	84	0	1–128
XP-A	129–255	84	1	1–127
XP-B	1–128	84	2	1–128
XP-B	129–255	84	3	1–127
XP-C	1–128	84	4	1–128
XP-C	129–256	84	5	1–128
XP-D	1–128	84	6	1–128
XP-D	129–256	84	7	1–128
XP-E	1–128	84	8	1–128
XP-E	129–256	84	9	1–128

<Exemple>

Sélection du Patch n° du groupe PR-B depuis un appareil MIDI externe.

Transmettez les données au XP-30 dans l’ordre suivant : (Valeurs exprimées en décimal).

Contrôleur n°0 (touche Bank Select MSB), valeur 81.

Contrôleur n°32 (touche Bank Select LSB), valeur 1.

Program n°10.

Sélection des Performances

Le tableau ci-dessous vous montre quels sont les messages MIDI à transmettre au XP-30 pour pouvoir sélectionner les Performances des différents groupes.

Groupe	Numéro	Bank Select MSB	Bank Select LSB	N° de Programme
USER	1–32	80	0	1–32
PR-A	1–32	81	0	1–32
PR-B	1–32	81	1	1–32

Pour pouvoir sélectionner une Performance, il faut que le canal MIDI de l’appareil source soit réglé sur le Canal de commande (Control Channel) du XP-30 (SYSTEM/MIDI/ PERFORM MIDI). Pour pouvoir sélectionner le Patch ou le kit de batterie d’une Partie, il faut que le canal de transmission de l’appareil externe soit réglé sur le canal de réception de la Partie en question. Toutefois, si le paramètre Control Channel et le canal de réception d’une Partie sont réglés sur le même numéro, c’est le paramètre Control Channel qui est prioritaire. Autrement dit, tout message reçu sur ce canal sélectionnera des Performances et non pas des Patches.

Sélection des kits de batterie

Le tableau ci-dessous vous montre quels sont les messages MIDI à transmettre au XP-30 pour pouvoir sélectionner les kits de batterie des différents groupes.

Groupe	Numéro	Bank Select MSB	Bank Select LSB	N° de Programme
USER	1, 2	80	0	1, 2
PR-A	1, 2	81	0	1, 2
PR-B	1, 2	81	1	1, 2
PR-C	1, 2	81	2	1, 2
PR-D (GM)	1, 2	81	3	1, 2
PR-E	1, 2	81	4	1, 2
XP-A	1–8	84	0	1–8
XP-C	1–8	84	1	1–8
XP-D	1–128	84	2	1–128
XP-D	129–256	84	3	1–128
XP-E	1–128	84	4	1–128
XP-E	129–256	84	5	1–128

Pour sélectionner les kits de batterie, il faut que le canal de transmission MIDI de l’appareil source soit réglé sur le canal de réception de la Partie 10 de la Performance. Le XP-30 affecte par défaut la Partie 10 au canal MIDI 10.

Utilisation avec un séquenceur

Le XP-30 peut tout à fait être utilisé conjointement à un séquenceur sur ordinateur. Cette association vous permet de créer vos propres morceaux et de sélectionner et d’éditer les sons de l’instrument depuis l’écran de l’ordinateur. Les possibilités offertes varient selon le logiciel utilisé. Pensez donc à utiliser un logiciel adapté à vos besoins.

■ Connexion à l’ordinateur

Deux modes de connexion

Vous pouvez relier le XP-30 à votre ordinateur de deux façons : par le biais du connecteur informatique Computer ou des prises MIDI.
SI vous optez pour le connecteur informatique Computer, reliez le connecteur COmputer du XP-30 à un port série (connecteur RS-232C) de votre ordianteur au moyen d’un câble informatique spécial.
Pour relier le XP-30 à l’ordinateur par MIDI, vous avez besoin d’une interface MIDI (Roland Super MPU64, par exemple). Connectez l’interface MIDI à l’ordinateur puis reliez prises MIDI du XP-30 aux prises MIDI de l’interface par le biais de câbles MIDI.
Choisissez la méthode de connexion désirée ou adaptée à vos besoins.
SI vous optez pour le mode de connexion par MIDI, veuillez lire à partir de la page (p. 131).

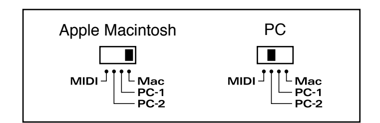
Connexion via le connecteur Computer

1. Éteignez le XP-30, l’ordianteur et tous ses périphériques.

* *Ramenez toujours le volume des appareils au minimum, puis mettez-les hors tension avant de procéder aux connexions sous peine de les endommager.*

2. Placez le sélecteur COMPUTER situé en face arrière du XP-30 conformément au schéma ci-dessous.

En général, placez-le en position **PC-2** si vous possédez un PC et en position **Mac** si vous possédez un ordinateur Apple Macintosh.



* *Mettez toujours le XP-30 hors tension avant de déplacer le sélecteur Computer.*

* *Ce réglage détermine la vitesse de transmission (débit en bauds) entre l’ordinateur et le module de sons MIDI (le XP-30). Il faut que le réglage utilisé sur l’ordinateur soit le même que celui en vigueur sur le XP-30. Nous venons de voir comment effectuer ce réglage sur le XP-30. N’oubliez pas de le faire ensuite dans votre logiciel. Si vous utilisez un ordinateur sous Windows, il se peut que les régalges soient différents de ceux indiqués plus haut. Si c’est le cas, veuillez lire attentivement le mode d’emploi de votre pilote.*

* *En position PC-1, le débit s’élève à 31,25 ko/sec. En position PC-2, le débit s’élève à 38,4 ko/sec.*

A l’étape 3, le mode de connexion diffère légèrement selon le type d’ordinateur (PC ou Mac) utilisé. Reportez-vous donc à la section 3a ou 3b correspondante.

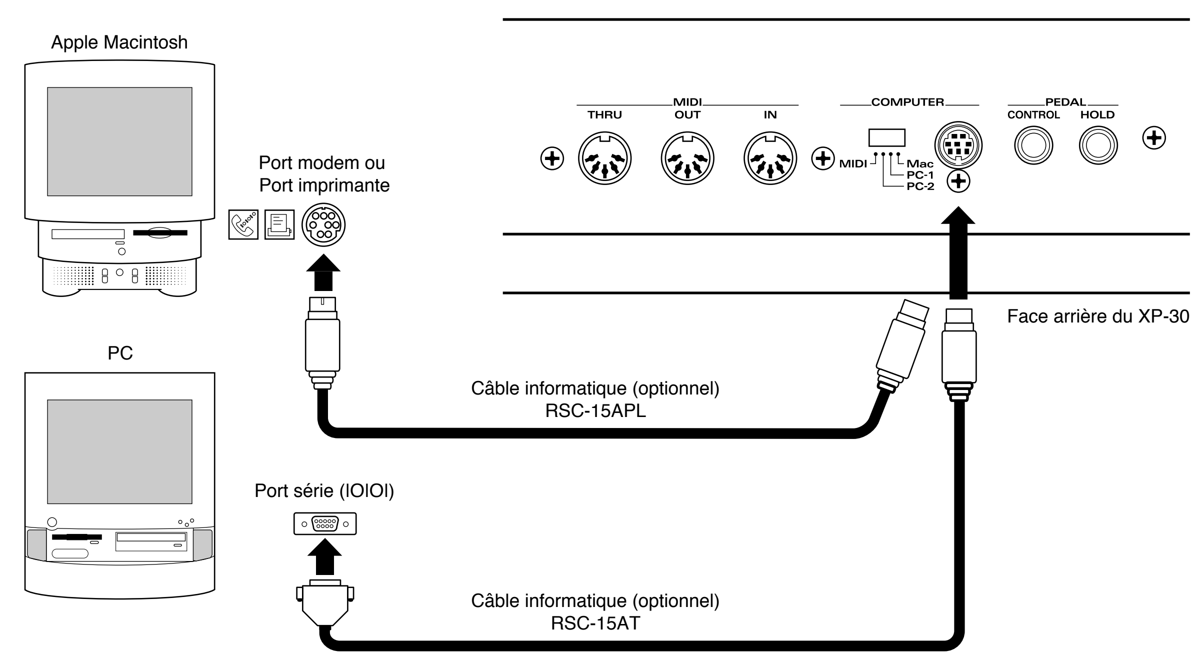
3a. S’il s’agit d’un ordinateur de type PC, reliez le câble informatique au port série (RS-232C) situé à l’arrière de l’ordinateur.

Câble informatique : RSC-15AT (vendu séparément)
Câbles 9 broches. Si vous avez besoin d’un câble 25 broches, veuillez vous reporter à la section **Câbles informatiques** (p.208) et munissez-vous d’un câble adéquat.

3b. S’il s’agit d’un ordinateur de type Apple Macintosh, reliez le câble informatique au port imprimante ou au port modem situé à l’arrière de l’ordinateur.

Câble informatique : RSC-15APL (vendu séparément)

4. Reliez l'autre extrémité du câble au connecteur COMPUTER situé à l'arrière du XP-30.



* *Pour pouvoir entendre les sons produits par le XP-30, vous devez branchez le cordon d'laimentation à l'instrument ainis que des câbles audio ou un casque. Si vous n'avez pas encore procédé aux connexions, veuillez vous reporter à la section* ***Connexions*** *(p.24). Si les connexions sont déjà effectuées, passez à la section* ***Mise sous tension*** *(P.26).*

Connexion au moyen des prises MIDI

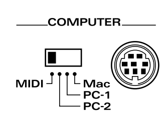
Si l'ordinateur est équipé d'une interface MIDI (Roland Super MPU64, par exemple) ou d'une carte son elle-même dotée d'une interface MIDI, vous pouvez relier le XP-30 à l'ordinateur par le biais des prises MIDI.

* *Reportez-vous au mode d'emploi de votre interface MIDI pour de plus amples détails sur son installation dans l'ordinateur.*

1. Mettez sous tension le XP-30, l'ordinateur, puis tous ses périphériques.

* *Ramenez toujours au minimum le volume de tous les appareils, puis mettez-les hors tension avant de procéder aux connexions sous peine de les endommager.*

2. Placez le sélecteur COMPUTER en face arrière du XP-30 en position **MIDI**.

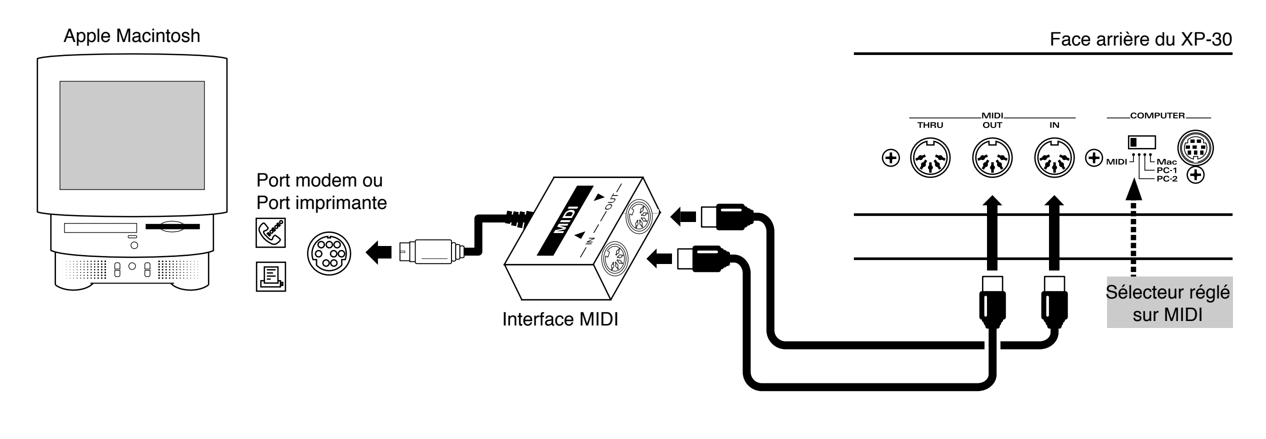


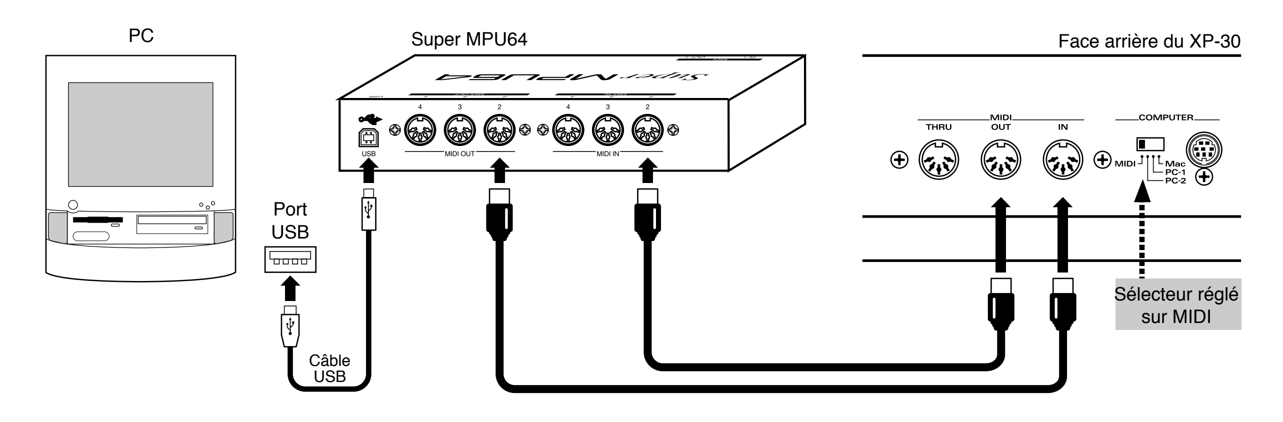
* *Éteignez toujours le XP-30 avant de déplacer son sélecteur Computer.*

3. Reliez la prise MIDI OUT de l'interface MIDI à la prise MIDI IN du XP-30 par le biais d'un câble MIDI (vendu séparément).

4. Reliez la prise MIDI OUT du XP-30 à la prise MIDI IN de l'interface MIDI par le biais d'un câble MIDI (vendu séparément).

* *Cette connexion est nécessaire pour pouvoir utiliser la section des controleurs (clavier) du XP-30.*

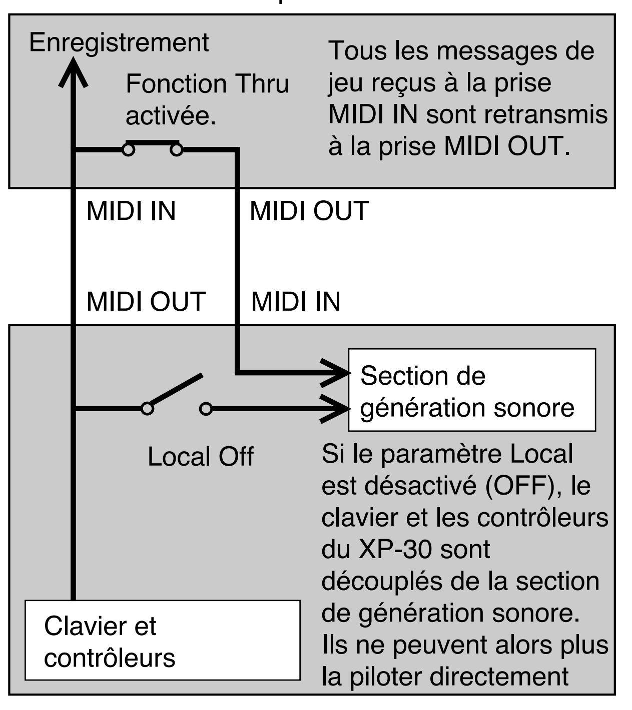




■ Découplage du clavier de la source sonore interne (Local OFF)

On peut séparer le XP-30 en deux sections : la section des contrôleurs (clavier) et le générateur sonore. Par conséquent, il est possible (par le paramètre Local) de choisir si les données de jeu au clavier doivent être transmises directement à la source sonore.

Si vous utilisez le XP-30 seul, vous devez laisser le paramètre Local activé (ON). Par contre, si vous vous en servez comme générateur de son d’un système de musique assistée par ordinateur (MAO), pensez à basculer le paramètre Local (SYSTEM/MIDI/PERFORM MIDI) sur OFF de façon à ce que le clavier soit découplé du générateur de sons interne.



Activation de la fonction Thru de votre séquenceur sur ordinateur

Pour que les données de jeu transmises à l’ordinateur par le XP-30 puissent lui être renvoyées, il faut que la fonction **Thru** de votre séquenceur soit activée. Lorsque cette fonction est active, les messages MIDI reçus à la prise MIDI IN sont retransmis sans modification aucune à la prise MIDI OUT. Veuillez vous reporter au mode d’meploi de votre séquenceur pour savoir s’il dispose d’une fonction Thru et savoir comment l’utiliser.

* *Si votre séquenceur ne propose pas de fonction Thru, laissez le paramètre Local du XP-30 sur ON.*

* *Certains séquenceurs ne retransmettent pas les messages de System Exclusive (SysEx) par le fonction Thru. Si c’est le cas de votre logiciel et que vous désirez enregistrer des messages de System Exclusive, laissez le paramètre Local du XP-30 sur ON.*



Cartes d'extension "Session", "Orchestral" et "Techno Collection" intégrées.
2 ports pour cartes d'extension

Annexes

Assistance

Si l'appareil montre des signes de dysfonctionnements, commencez par vérifier les points suivants. Si le problème persiste, contactez votre revendeur ou votre Centre Réparation Roland le plus proche (voir liste en fin de document) .

* *Si un message d'erreur s'affiche en cours d'opération, veuillez vous reporter au chapitre **Messages d'erreur** (p.142) ci-après.*

Mise sous tension impossible

- Le cordon d'alimentation est-il bien branché à une prise secteur ?

Aucun son n'est produit

- Les appareils reliés au XP-30 sont-ils bien sous tension ?

- Le curseur VOLUME est-il ramené au minimum ?

- Les connexions ont-elles été correctement réalisées ?

Si vous utilisez le XP-30 seul, connectez-lui des câbles audio ou un casque (p. 24).
Si vous utilisez le XP-30 avec un ordinateur, reliez les deux appareils par le biais d'un câble informatique ou de câbles MIDI (p. 130). Vous avez ici aussi besoin de câbles audio ou d'un casque (p. 24).

- Entendez-vous du son au casque ?

Si oui, le problème provient peut-être des câbles audio chargés de véhiculer le signal audio ou bien d'un problème au niveau de la console de mixage ou de l'amplificateur externe.

- Si vous n'entendez rien lorsque vous appuyez sur les touches du clavier, c'est peut-être que le paramètre Local (paramètre système) est désactivé (OFF).

Activez (ON) alors le paramètre Local (SYSTEM/MIDI/ PATCH MIDI, PERFORM MIDI, GM MIDI) (p. 112).

- Si la Performance en cours est de type Layer, est-ce que le paramètre Local de la Partie est désactivé (OFF) ?

Activez (ON) le paramètre Local (PERFORM/MIDI/MIDI) (p. 86).

- Tous les Tones du Patch sont-ils désactivés ?

Appuyez sur les touches TONE SWITCH [1] à [4] pour que leur témoin s'allume.

- Si vous avez sélectionné des réglages faisant appel aux formes d'ondes, Patches ou kits de batterie des cartes XP-D ou E, est-ce que la carte d'extension sélectionnée est correctement installée dans le XP-30 ? (p. 16, 20)

- Le volume a-t-il été abaissé par l'action d'une pédale ou des messages MIDI (messages de volume ou d'expression) transmis par un appareil MIDI externe ?

Servez-vous de la fonction Panic pour relever le volume (p. 60).
Si vous êtes en mode Performance, passez sur le menu INFO (PERFORM/INFO) et consultez l'état des paramètres Vol (messages de volume) et Exp (messages d'expression), puis faites les réglages appropriés.

- Le sélecteur COMPUTER en face arrière est-il placé en bonne position ?

Si vous utilisez le XP-30 avec un ordinateur, sélectionnez la position correspondante au mode de connexion, à l'ordinateur et au driver utilisés (p. 130).

* *Mettez le XP-30 hors tension avant de déplacer le sélecteur COMPUTER.*

Reproduction incorrecte d'une séquence

- Est-ce un séquenceur au format GS ?

Le XP-30 est compatible General MIDI, mais n'est pas compatible GS . Les séquences créées au format GS risquent donc de ne pas être correctement reproduites.

- Avez de lancer la lecture d'une séquence GM , avez-vous bien fait passer le XP-30 en mode GM ?

Faites passer le XP-30 en mode GM (p. 124).

- Avez-vous bien activé (ON) la réception des messages d'initialisation en mode GM (paramètre RX.GM) ?

Activez (ON) le paramètre Rx.GM (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) (p. 113).

Une Partie ne produit aucun son.

- Le volume de cette Partie a été abaissé au minimum ?

Relevez suffisamment le volume de la Partie au paramètre Level (PERFORM/PART/SETTING) (p. 87).

- La prise en compte des messages MIDI sur le XP-30 est-elle bien activée ?

Activez (ON) le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) (p. 86).

- Le canal de réception MIDI de la Partie correspond-il bien au canal de transmission de l'appareil MIDI externe ?

Fixez le canal de réception désiré au parmaètre Channel (PERFORM/MIDI/MIDI) (p. 86).

L'appareil MIDI externe ne produit aucun son.

- La transmission des messages MIDI depuis le XP-30 est-elle bien activée ?

En mode Patch, faites ce réglage au paramètre Tx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI) (p. 112).
En mode Performance, activez (ON) le paramètre Tx (PERFORM/MIDI/MIDI) (p. 86).

- Le canal de transmission MIDI du XP-30 est-il bien réglé sur le canal de réception de l'appareil MIDI externe ?

En mode Patch, faites ce réglage au paramètre Tx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI) (p. 112).
En mode Performance, réglez le canal de transmission MIDI au paramètre Channel (PERFORM/MIDI/MIDI) (p. 86).

Une zone précise du clavier ne produit aucun son.

- Avez-vous délimité une zone précise de notes ?

Si une zone de notes ne produit aucun son, vérifiez le réglage du paramètre Key Range du Patch (menu KEY RANG (PATCH/COMMON)) et de la Performance (menu KEY RANG (PERFORM/COMMON)). Si vous avez délimité une zone spécifique au niveau de chaque paramètre, seules les notes se trouvant dans les deux zones pourront être déclenchées.

Le son est saturé.

- Le son se voit-il appliquer un effet de distorsion ? (p. 93)
- Si la saturation ne touche que certains Patches ou Parties, baissez le volume de ces Patches ou Parties (p. 81, 87).
- Si la saturation touche tous les sons, baissez le volume général au moyen du curseur VOLUME.

Les données ne sont pas lues à la bonne hauteur

- L'accord du XP-30 est-il incorrect ?

Vérifiez le réglage du paramètre Master (SYSTEM/TUNE/TUNE) (p. 113).

- La hauteur a-t-elle été modifiée par l'action d'une pédale ou par des messages de Pitch Bend transmis par un appareil MIDI externe ?

Ramenez l'instrument sur la hauteur par défaut au moyen de la fonction Panic (p. 60).
Si vous êtes en mode Performance, passez sur le menu INFO (PERFORM/INFO), vérifiez l'état du paramètre Bend (messages de Pitch Bend) et faites les réglages appropriés (p. 87).

- Avez-vous modifié l'accord grossier et l'accord fin (paramètres Coarse et Fine) de certaines Parties ?

Vérifiez les paramètres Coarse et Fine (PERFORM/PART/SETTING) (p. 87).

Les effets ne sont pas appliqués

- La touche d'activation de la section EFX, Chorus ou Reverb est-elle éteinte ?

Pour vérifier ces réglages, appuyez sur la touche [EFFECTS ON/OFF] (p. 62).

Interruption des sons

- Les sons seront coupés si vous tentez de jouer plus de 64 voies simultanément (p. 42).

Réduisez le nombre de Tones utilisés (p. 50, 76).
Augmentez le nombre de voies de polyphonie (paramètre Voice Reserve) des Parties dont aucune note ne doit être coupée (p. 87).

Non prise en compte des messages de System Exclusive (SysEx)

- Le n° ID d'appareil du message de SysEx transmis correspond-il au n° ID d'appareil du XP-30 ?

Vérifiez le réglage du paramètre Device# (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) (p. 113).

Non transmission des messages MIDI

- Pour pouvoir transmettre des messages via le connecteur COMPUTER, vous devez placer le sélecteur COMPUTER en position PC-1, PC-2 ou Mac, selon le type d'ordinateur ou de logiciel utilisé (p. 130).
- Lorsque le sélecteur COMPUTER en face arrière est placé en position MIDI, le XP-30 ne transmet pas de données au connecteur COMPUTER, mais uniquement à la prise MIDI OUT.

Lorsque j'utilise le XP-30 avec un séquenceur, les curseurs et les autres contrôleurs n'ont aucun effet sur le son.

- Certains séquenceurs sur ordinateur retransmettent pas les messages de System Exclusive qu'ils reçoivent (fonction "Soft-Tthru"). Si c'est le cas de votre séquenceur et que vous souhaitez enregistrer des messages de System Exclusive, activez (ON) le paramètre Local du XP-30 (p. 112).

Messages d’erreur

En cas d’erreur de manipulation ou si le XP-30 ne peut pas répondre à la commande demandée, un message d’erreur vient s’afficher à l’écran du XP-30. Suivez alors les consignes indiquées dans la rubrique «Action». Les messages d’erreurs sont donnés dans l’ordre alphabétique.

Battery Low

Situation : La pile interne chargée de conserver les données en mémoire est usée.

Action : Faites remplacer la pile de sauvegarde auprès de votre revendeur ou ou votre centre Roland.

File Format Error

Situation : Fichier inutilisable sur le XP-30.

File I/O Error

Situation : Impossible de sauvegarder/charger le fichier.

Action: Relancer l’opération. Si le message persiste, cela signifie que le fichier en question est endommagé. Supprimez alors ce fichier.

File Name Duplicated

Situation : Un fichier du même nom existe déjà sur la carte mémoire.

Action : Donnez un autre nom au fichier.

File Name Format Error

Situation : Vous n’avez pas donné de nom au fichier.

Action : Donnez-lui un nom.

File not Found

Situation : Le fichier demandé est introuvable.

Action : Insérez la carte mémoire sur laquelle se trouve le fichier désiré, puis relancez l’opération.

Memory Card Full

Situation : Il n’y a plus suffisamment d’espace sur la carte mémoire pour sauvegarder les données.

Action : Insérez une autre carte mémoire ou supprimez de la carte mémoire en cours des données non nécessaires, puis relancez l’opération.

Memory Card I/O Error

Situation : La carte mémoire est peut être rayée ou endommagée.

Action : Si la carte mémoire est endommagée, ne l’utilisez pas. Si ce message persiste, contactez votre revendeur ou votre centre Roland.

Memory Card not Ready

Situation : Aucune carte mémoire n’est insérée dans le port MEMORY CARD.

Action : Éteignez le XP-30, puis insérez une carte mémoire dans l’instrument.

Memory Card Write Protected

Situation : Une bande de protection en enregistrement a été placée sur la carte, ce qui empêche toute sauvegarde sur celle-ci.

Action : Retirez la protection en enregistrement de la carte mémoire .

MIDI Buffer Full

Situation : Un volume trop important de messages MIDI a été transmis à la carte simultanément et le XP-30 n’a pas réussi à les traiter correctement.

Action : Réduisez le nombre de messages MIDI à transmettre.

MIDI Communication Error

Situation : Problème provenant des câbles MIDI.

Action : Vérifiez que les câblesMIDI ne sont pas défectueux ni débranchés.

Receive Data Error

Situation : Réception incorrecte d’un message MIDI.

Action : Si ce message MIDI persiste, cela indique un problème au niveau des messages MIDI transmis au XP-30.

Unformatted Memory Card

Situation : Carte mémoire inutilisable sur le XP-30.

Action : Formatez la carte mémoire sur le XP-30.

User Memory Damaged

Situation : Les données sauvegardées en mémoire utilisateur USER ont été perdues.

Action : Ramenez la mémoire sur ses réglages par défaut au moyen de la fonction Factor Reset (UTILITY/UTIL 2/FACTORY RESET).

User Memory Write Protected

Situation 1 : Le paramètre Internal (UTILITY/UTIL 1/PROTECT/WRITE PROTECT) est activé (ON).

Action 1 : Désactivez (OFF) le paramètre Internal.

Situation 2 : Le paramètre Exclusive (UTILITY/UTIL 1/PROTECT/WRITE PROTECT) est activé (ON), ce qui rend la réception des messages de System Exclusive impossible.

Action 2 : Désactivez (OFF) le paramètre Exclusive.

Rappel des procédures

Le XP-30 offre une multitude de fonctions. Ce chapitre vous donne un aperçu rapide des fonctions les plus utilisées. Pour les fonctions réglables simplement par le paramètre en question, seul le “nom du Paramètre (mode/groupe de menu/menu)” est indiqué.

* *“[A] + [B]” indique que vous devez maintenir enfoncée la touche [A], puis appuyez sur la touche [B].*

■ Mode Patch

Passage au menu PLAY du mode Patch

Appuyez sur la touche [PATCH].

Sélection d’un Patch

Servez-vous de la molette VALUE, des touches [INC]/[DEC] ou des touches du pavé numérique.

Sélection d’un groupe de Patches par le biais du pavé numérique

Appuyez sur [SHIFT] + la touche du pavé numérique correspondante.

Sélection des Patches par le biais de la fonction Digit Hold

1. Appuyez sur [SHIFT] + [ENTER] (activation de la fonction Digit Hold).
2. Sélectionnez les unités à l’aide du pavé numérique.

* *Pour désactiver la fonction Digit Hold, appuyez de nouveau sur [SHIFT] + [ENTER].*

Transposition du clavier par octave

Appuyez sur la touche [-OCT] ou [+OCT].

Transposition du clavier par demi-tons

Transpose on/off :	appuyez sur [TRANSPOSE]
Abaisser la hauteur :	appuyez sur [TRANSPOSE] + [-OCT]
Relever la hauteur :	appuyez sur [TRANSPOSE] + [+OCT]

Édition d’un Patch (procédure simple)

1. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s’allume).
2. Sélectionnez le groupe de menus désiré via les touches de fonctions.
3. Passez sur la page d’écran désirée via les touches [▲]/[▼].
4. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s’éteint).
5. Sélectionnez le Tone désiré au moyen des touches TONE SELECT [1]–[4] (touches de fonctions).
6. Sélectionnez un paramètre à l’aide des touches [◄]/[►].
7. Fixez la valeur désirée via la molette VALUE, les touches [INC]/[DEC] ou le pavé numérique.

* *Pour passer sur un a utre groupe de paramètre, appuyez sur la touche [EDIT] pour que son témoin s’allume.*

Sélection du Patch à affecter à une Partie d’une Performance

1. Appuyez sur [PERFORM] + [PATCH].
2. Sélectionnez une Partie via les touches [◄]/[►].
3. Sélectionnez le Patch désiré à l’aide de la molette VALUE, des touches [INC]/[DEC] ou du pavé numérique.

Le reste reprend la procédure simple décrite ci-avant.

Édition simultanée de plusieurs Tones

Depuis le menu de réglage d’un Tone, maintenez enfoncée la touche TONE SELECT [1]–[4] (touche de fonction) de l’une des touches, puis appuyez sur la touche de tous les autres Tones que vous souhaitez éditer.

Réglage du volume d’un Patch

Paramètre Level (PATCH/COMMON/PATCH COMMON)

Réglage du panoramique d’un Patch

Paramètre Pan (PATCH/COMMON/PATCH COMMON)

■ Mode Performance

Passage au menu PLAY du mode Performance

Appuyez sur la touche [PERFORM].

Sélection de la Partie à jouer au clavier (pour les Performances Single)

Servez-vous des touches [◄]/[►].

Sélection du Patch/kit de batterie affecté à une Partie

1. Appuyez sur [PERFORM] + [PATCH].
2. Sélectionnez une Partie à l’aide des touches [◄]/[►].
3. Sélectionnez le Patch ou le kit de batterie via la molette VALUE, les touches [INC]/[DEC] ou le pavé numérique.

Passage dans le groupe de Performances/Patches/kits de batterie désiré via les touches du pavé numérique

Appuyez sur [SHIFT] + la touche du pavé numérique correspondante.

Sélection des Performances par le biais de la fonction Digit Hold

1. Appuyez sur [SHIFT] + [ENTER] (activation de la fonction Digit Hold).
2. Sélectionnez le numéro des unités à l'aide des touches du pavé numérique.

* *Pour désactiver la fonction Digit Hold, appuyez de nouveau sur [SHIFT] + [ENTER].*

Édition d'une Performance (procédure simple)

1. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume).
2. Sélectionnez le groupe de menu désiré via les touches de fonctions.
3. Passez sur la page d'écran désirée via les touches [▲]/[▼].
4. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'éteint).
5. Sélectionnez la Partie désirée au moyen des touches [PART] (touches de fonctions).
6. Sélectionnez un paramètre à l'aide des touches [◄]/[►].
7. Fixez la valeur désirée via la molette VALUE, les touches [INC]/[DEC] ou le pavé numérique.

* *Pour passer sur un a utre groupe de paramètre, appuyez sur la touche [EDIT] pour que son témoin s'allume.*

Réglage du volume d'une Partie

1. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume).
2. Appuyez sur la touche [PART] (touche de fonction) désirée.
3. Passez sur le menu PART SETTING au moyen des touches [▲]/[▼].
4. Fixez le volume désiré au paramètre Level.

Réglage du panoramique d'une Partie

1. Appuyez sur la touche [EDIT].
2. Appuyez sur la touche [PART] (touche de fonction) désirée.
3. Passez sur le menu PART SETTING au moyen des touches [▲]/[▼].
4. Fixez la valeur de panoramique désirée au paramètre Pan.

Édition d'un kit de batterie (procédure simple)

1. Appuyez sur [PERFORM] + [PATCH].
2. Passez sur la Partie 10 au moyen des touches [◄]/[►].
3. Sélectionnez le kit de batterie désiré via la molette VALUE, les touches [INC]/[DEC] ou le pavé numérique.
4. Appuyez sur la touche [EDIT] (son témoin s'allume).
5. Sélectionnez le groupe de paramètres désiré via les touches de fonction.
6. Passez sur la page d'écran désirée via les touches [▲]/[▼].
7. Placez-vous sur le paramètre désiré via les touches [◄]/[►].
8. Sélectionnez l'instrument de percussion désiré au clavier.
9. Fixez la valeur désirée à l'aide de la molette VALUE , des touches [INC]/[DEC] ou du pavé numérique.

■ Réglage des contrôleurs

Réglage de la plage d'action du levier de Pitch Bend (pour chaque Patch)

Paramètre Bend Range (PATCH/CONTROL/KEY MODE&BENDER)

Sélection des contrôleurs MIDI à affecter aux curseurs C1 à C4

Paramètre Assign (SYSTEM/CONTROL/C1–C4 ASSIGN)

Sélection du contrôleur MIDI à affecter à la pédale CONTROL

Paramètre Polarity (SYSTEM/CONTROL/CONTROL PEDAL)

Inversion de la polarité de la pédale CONTROL (si vous utilisez une pédale dotée d'une polarité inversée)

Paramètre Polarity (SYSTEM/CONTROL/CONTROL PEDAL)

Pilotage des paramètres des Patches par un curseur ou une pédale

Vous pouvez affecter jusqu'à trois sources de commande (contrôleurs MIDI pouvant piloter les paramètres). Par contre, la source de commande 1 reste toujours affectée à la modulation "modulation". Vous pouvez, en outre, attribuer jusqu'à quatre destinations de modulation (paramètres à piloter) à chacune des sources de commande .

1. Sélectionnez le message MIDI à affecter à chaque contrôleur (curseur C1–C4, pédale CONTROL) (voir ci-dessus).
2. Sélectionnez la source de commande. Paramètre Control 2/3 (PATCH/CONTROL/CONTROL SOURCE)
3. Sélectionnez la destination de modulation (paramètre à piloter). Paramètre Destination (PATCH/CONTROL/CONTROL1–3)

* *Si vous ne souhaitez pas affecter une source de commande*

particulière à chaque Patch, réglez les paramètres Control 2/3 (PATCH/CONTROL/CONTROL SOURCE) sur "SYS-CTRL1" ou "SYS-CTRL2", puis réglez les paramètre Control 1/2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN) sur les messages MIDI à affecter aux sources de commande.

Réglage de la réponse du clavier

Paramètre Sens (SYSTEM/CONTROL/KEYBOARD)

Réglage du clavier sur une vél. fixe

Paramètre Vel (SYSTEM/CONTROL/KEYBOARD)

■ Sauvegarde et chargement de données

* *Une fois les procédures ci-dessous effectuées, revenez au menu PLAY en appuyant sur la touche [UTIL/CARD].*

Formatage d'une carte mémoire

1. Appuyez sur la touche [UTIL/CARD].
2. Passez sur le menu UTIL2, puis sélectionnez "1: CARD".
3. Sélectionnez "1: FORMAT."
4. Appuyez sur la touche [ENTER].

Sauvegarde des réglages d'un Patch

1. En mode Patch, appuyez sur la touche [UTIL/CARD].
2. Sélectionnez "1: WRITE" depuis le menu UTIL 1.
3. Sélectionnez l'endroit où doivent être sauvegardés les réglages.
4. Appuyez sur la touche [ENTER].

Si le message "Internal Write Protect=ON" s'affiche, faites-le passer sur "OFF", puis appuyez 2 fois sur la touche [ENTER].

* *Pour écouter le Patch se trouvant à l'endroit de sauvegarde choisi, appuyez sur la touche [UNDO/COMPARE]. Appuyez une 2ème fois sur la touche pour revenir à l'écran précédent.*

Sauvegarde des réglages d'une Performance

1. En mode Performance, appuyez sur [UTIL/CARD].
2. Sélectionnez "1: WRITE" depuis le menu UTIL 1.
3. Sélectionnez l'endroit où doivent être sauvegardés les réglages.
4. Appuyez sur la touche [ENTER]. Si le message "Internal Write Protect=ON" s'affiche, faites-le passer sur "OFF", puis appuyez 2 fois sur la touche [ENTER].

Sauvegarde des réglages d'un kit de batt.

1. En mode Rhythm, appuyez sur la touche [UTIL/CARD].
2. Sélectionnez "1: WRITE" depuis le menu UTIL 1.
3. Sélectionnez l'endroit où doivent être sauvegardés les réglages.
4. Appuyez sur la touche [ENTER].

Si le message "Internal Write Protect=ON" s'affiche, faites-le passer sur "OFF", puis appuyez 2 fois sur la touche [ENTER].

Sauvegarde sur carte mémoire du contenu de la mémoire USER et des réglages système sous la forme d'un seul bloc

1. Appuyez sur la touche [UTIL/CARD].
2. Sélectionnez "3: SAVE" depuis le menu UTIL 2.
3. Donnez un nom au fichier à créer sur la carte mémoire.
4. Appuyez sur la touche [ENTER].

Suppression d'un fichier de la carte mémoire

1. Appuyez sur la touche [UTIL/CARD].
2. Sélectionnez "1: CARD" depuis le menu UTIL 2.
3. Sélectionnez "3: DELETE."
4. Sélectionnez le fichier à supprimer.
5. Appuyez sur la touche [ENTER].

Consultation de l'espace disponible sur la carte mémoire

1. Appuyez sur la touche [UTIL/CARD].
2. Sélectionnez "1: CARD" depuis le menu UTIL 2.
3. Sélectionnez "4: INFO."

■ Pilotage d'appareils MIDI externes

Réglage du canal de transmission du mode Patch

Paramètre Tx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI)

Réglage du canal de transmission du mode Performance (pour chaque Partie)

Paramètre Channel (PERFORM/MIDI/MIDI)

* *Les commandes créées par le clavier et le mouvement des contrôleurs sont transmises différemment selon que la Performance en cours est de type Single ou Layer. S'il s'agit d'une Performance Single, les messages MIDI sont transmis sur le canal MIDI de la Partie en cours de jeu au clavier. S'il s'agit d'une Performance Layer, les messages MIDI sont transmis sur le canal MIDI des Parties dont le paramètre Tx (PERFORM/MIDI/MIDI) est activé (ON).*

Désactivation de la transmission des messages MIDI de Program Change/ Bank Select

Menu TRANSMIT MIDI (SYSTEM/MIDI)

Transmission des messages de Bank Select du Patch affecté à une Partie lors de la sélection d'une Performance

1. Réglez le paramètre Bank Select Group (PERFORM/ MIDI/TRANSMIT) sur le n° de groupe de Bank Select (BS1 à BS7) désiré.
2. Sauvegardez la Performance.
3. Au menu BANK SEL-GROUP (SYSTEM/MIDI/BANK SEL-GROUP), sélectionnez le groupe de Bank Select indiqué à l'étape 1.
4. Activez (ON) le paramètre Switch, puis indiquez le MSB et le LSB.

■ Pilotage du XP-30 depuis un appareil MIDI externe

Réglage du canal de réception servant à la sélection des Performances

Paramètre Control Channel (SYSTEM/MIDI/PERFORM MIDI)

Réglage du canal de réception d'une Partie (Performance)

Paramètre Channel (PERFORM/MIDI/MIDI)

Réglage du canal de réception (Patch)

Paramètre Rx-Ch (SYSTEM/MIDI/PATCH MIDI)

Désactivation de la réception des messages MIDI de Program Change/ Bank Select (System)

Menu RECEIVE MIDI (SYSTEM/MIDI)

Activation/désactivation de la réception des messages MIDI de Volume/Hold 1/Program Change pour chaque Partie (Performance)

Menu Rx SWITCH (PERFORM/MIDI)

Activation/désactivation des messages MIDI de Volume/Panoramique/Pitch Bend/Hold 1/Redamper pour chaque Tone (Patch)

Menu Rx SWITCH/DAMPER (PATCH/CONTROL)

Consultation des réglages de réception des messages MIDI (mode Performance)

Menu INFO (PERFORM/INFO)

■ Autres

Utilisation de la fonction Panic

Appuyez sur [SHIFT] + [PANIC].

Accordage de l'instrument

Paramètre Master (SYSTEM/TUNE/TUNE)

Réglage du contraste de l'écran

Paramètre LCD Contrast (SYSTEM/SETUP/SYSTEM SETUP)

Réinitialisation de la Performance, du Patch ou du kit de batterie temporaire sur les réglages d'usine

1. Sélectionnez une Performance, un Patch ou un kit de batterie.
2. Appuyez sur la touche [UTIL/CARD].
3. Sélectionnez “3: INIT” depuis le menu UTIL 1.
4. Sélectionnez “PRESET”.
5. Appuyez sur la touche [ENTER].

Réinitialisation du XP-30 sur ses réglages d'usine

1. Sélectionnez une Performance, un Patch ou un kit de batterie.
2. Appuyez sur la touche [UTIL/CARD].
3. Sélectionnez “4: FACTORY RESET” depuis le menu UTIL 2.
4. Appuyez sur la touche [ENTER].

Liste des paramètres

■ Paramètres de Patch

* *Les paramètres signalés par un “T” sont réglables séparément pour chaque Tone.*

Groupe de menus COMMON (p. 68)

Menu	Paramètre		Valeur	
PATCH NAME	—	Nom du Patch	Caractères ASCII (12 maximum)	
PATCH CATEGORY	Category	Catégorie du Patch	(*1)	
PATCH CLOCK	Source	Source d’horloge du Patch	PATCH, SYSTEM	
	Tempo	Tempo du Patch	20–250	
PATCH COMMON	Level	Volume	0–127	
	Pan	Panoramique	L64–0–63R	
	Analog Feel	Analog feel depth	0–127	
	Octave	Transposition par octaves	-3–0–+3	
	Stretch	Stretch tune depth	OFF, 1, 2, 3	
	Priority	Priorité de polyphonie	LAST, LOUDEST	
	VelRang	Activation de la plage de vélocité délimitée	OFF, ON	
VELOCITY	Lower	Limite inférieure de la plage de vélocité	1–Upper	T
	Upper	Limite supérieure de la plage de vélocité	Lower–127	T
	Cross Fade	Fondu enchaîné par la vélocité	0–127	T
KEY RANG	Lower	Limite inférieure de la zone de notes délimitée	C-1–Upper	T
	Upper	Limite supérieure de la zone de notes délimitée	Lower–G9	T
STRUCT	Type	Type de structure	1–10	T
	Booster	Gain du Booster	0, +6, +12, +18 dB	T

*1: NO ASSIGN, AC.PIANO, EL.PIANO, KEYBOARDS, BELL, MALLET, ORGAN, ACCORDION, HARMONICA, AC.GUITAR, EL.GUITAR, DIST.GUITAR, BASS, SYNTH BASS, STRINGS, ORCHESTRA, HIT&STAB, WIND, FLUTE, AC.BRASS, SYNTH BRASS, SAX, HARD LEAD, SOFT LEAD, TECHNO SYNTH, PULSATING, SYNTH FX, OTHER SYNTH, BRIGHT PAD, SOFT PAD, VOX, PLUCKED, ETHNIC, FRETTED, PERCUSSION, SOUND FX, BEAT&GROOVE, DRUMS, COMBINATION

Groupe de menus EFFECTS (p. 71)

Menu	Paramètre		Valeur	
OUTPUT	Output Assign	Output assign	MIX, EFX	T
		Output level	0–127	T
	Chorus	Niveau de chorus	0–127	T
	Reverb	Niveau de réverbération	0–127	T
PATCH EFX TYPE	Type	Type d’effet EFX	(*1)	
PATCH EFX PRM	(*1)	Paramètre EFX du Patch		
PATCH EFX OUT	Mix Out	Dosage de l’effet EFX	0–127	
	Chorus	Niveau de chorus	0–127	
	Reverb	Niveau de réverbération	0–127	
PATCH EFX CTRL	—	Source de commande 1, 2 de l’effet EFX	(*2)	
	—	Taux d’action 1,2 de l’effet EFX	-63–+63	
PATCH CHORUS	Rate	Fréquence du chorus	0–127	
	Depth	Profondeur du chorus	0–127	
	Delay	Temps de retard du chorus	0–127	
	Fbk	Niveau de réinjection du chorus	0–127	
	Level	Niveau du chorus	0–127	
	Out	Dosage du chorus	MIX, REV, M+R	
PATCH REVERB	Type	Type de réverbération/délai	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY	
	Time	Temps de réverbération/temps de retard	0–127	
	Fbk	Niveau de réinjection du délai	0–127	
	HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	(*3)	
	Level	Niveau de réverbération/délai	0–127	

*1 : Voir paramètres de l’effet EFX.

*2 : OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

*3 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Groupe de menus CONTROL (p. 73)

Menu	Paramètre		Valeur	
KEY MODE&BENDER	Assign	Key assign mode	POLY, SOLO	
	Legato	Activation du mode Solo legato	OFF, ON	
	Bend Range	Limite inférieure de la plage de Pitch Bend	-48 à 0 demi-ton	
		Limite supérieure de la plage de Pitch Bend	0 à +12 demi-tons	
PORTAMENTO	Sw	Activation/désactivation du Portamento	OFF, ON	
	Time	Durée du Portamento	0 à 127	
	Mode	Mode de Portamento	NORMAL, LEGATO	
	Type	Type de Portamento	RATE, TIME	
	Start	Hauteur de départ du Portamento	PITCH, NOTE	
RxSWITCH	Volume	Réception des messages de volume	OFF, ON	T
	Pan	Réception des messages de panoramique	OFF, CONT, KEY-ON	T
	Pitch Bend	Réception des messages de Pitch Bend	OFF, ON	T
DAMPER	Hold-1 RxSwitch	Réception des messages Hold-1	OFF, ON	T
	Redamper	Activation /désactivation Redamper	OFF, ON	T
PEAK & HOLD	EfxCtrl	EFX control peak/hold	OFF, HOLD, PEAK	
	Ctrl 1	Control1 peak/hold	OFF, HOLD, PEAK	
	Ctrl 2	Control2 peak/hold	OFF, HOLD, PEAK	
	Ctrl 3	Control3 peak/hold	OFF, HOLD, PEAK	
CONTROL SOURCE	Control 2	Source de commande 2	(*1)	
	Control 3	Source de commande 3	(*1)	
CONTROL 1	Destination	Destination de modulation 1 à 4	(*2)	T
	Depth	Taux d'action 1 à 4	-63 à +63	T
CONTROL 2	Destination	Destination de modulation 1 à 4	(*2)	T
	Depth	Taux d'action 1 à 4	-63 à +63	T
CONTROL 3	Destination	Destination de modulation 1 à 4	(*2)	T
	Depth	Taux d'action 1 à 4	-63 à +63	T

*1 : OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE

*2 : OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, pL1, pL2, L1R, L2R

Groupe de menus WAVE (p. 76)

Menu	Paramètre		Valeur	
WAVE	Group	Groupe (banque) de formes d'onde	INT-A, INT-B, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D, XP-E	T
	Number	Numéro de la forme d'onde	001 à 255	T
	Gain	Gain de la forme d'onde	-6, 0, +6, +12 dB	T
	Switch	Activation/désactivation du Tone	OFF, ON	T
FXM	Switch	Intermodulation des fréquences	OFF, ON	T
	Color	Couleur de l'intermodulation des fréquences	1 à 4	T
	Depth	Profondeur de l'intermodulation des fréquences	1 à 16	T
TONE DELAY	Mode	Mode de retard du Tone	(*1)	T
	Time	Temps de retard du délai	0 à 127/0 à 880/0 à 5000 (*2)	T

*1 : NORMAL, HOLD, PLAYMATE, CLOCK-SYNC, KEY-OFF-N, KEY-OFF-D, TEMPO-SYNC

*2 : Si le paramètre Tone Delay Mode est réglé sur "CLOCK-SYNC" , les valeurs du parmaètre Time sont exprimées en valeurs de note.

Groupe de menus LFO (p. 78)

Menu	Paramètre		Valeur	
LFO1	Form	Forme de l'onde du LFO	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS	T
	Key Sync	Déclenchement du LFO	OFF, ON	T
	Rate	Fréquence du LFO	0 à 127, 0 à 880 (*1)	T
	ExtSync	Synchronisation externe du LFO	OFF, CLOCK	T
	Mode	Mode d'application du LFO	ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT	T
	Delay	Temps de retard du LFO	0 à 127	T
	Fade	Durée du fondu du LFO	0 à 127	T
	Offset	Décalage du LFO	-100, -50, 0, +50, +100	T
LFO2	(*2)			T
LFO DEPTH1:2	Pitch	Modulation de la hauteur par le LFO 1, 2	-63 à +63	T
	TVF	Modulation du filtre TVF par le LFO 1, 2	-63 à +63	T
	TVA	Modulation de l'amplificateur TVA par le LFO 1, 2	-63 à +63	T
	Pan	Modulation du panoramique par le LFO 1, 2	-63 à +63	T

*1 : Lorsque le paramètre LFO External Sync est réglé sur "CLOCK", les valeurs du paramètre Rate sont exprimées en valeurs de note.

*2 : Idem LFO1.

Groupe de menus PITCH (p. 79)

Menu	Paramètre		Valeur	
PITCH	Coarse	Accord grossier	-48 à+48 demi-tons	T
	Fine	Accord fin	-50 à +50 centièmes	T
	Random	Modulation aléatoire de la hauteur	0 à 1200 centièmes (*1)	T
	Keyfollow	Modulation de la hauteur en fonction de la note jouée	-100 à +200 (*2)	T
PCH ENVELOPE	Envelope Depth	Profondeur de l'enveloppe de hauteur	-12 à +12	T
	Velocity Sens	Sens. à la vélocité de l'enveloppe de hauteur	-100 à +150	T
PCH TIME ENV	V-T1	Mod. de la durée du segment 1 de l'env. de hauteur par la vél.	-100 à +100 (*3)	T
	V-T4	Mod. de la durée du segment 4 de l'env. de hauteur par la vél.	-100 à +100 (*3)	T
	Time Keyfollow	Mod. de la durée de l'env. de hauteur selon la note jouée	-100 à +100 (*3)	T
PCH ENVELOPE	T1, T2, T3, T4	Durée des segments 1 à 4 de l'enveloppe de hauteur	0 à 127	T
	L1, L2, L3, L4	Niveau des segments 1 à 4 de l'enveloppe de hauteur	-63 à +63	T

*1: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

*2: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

*3: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Groupe de menus TVF (p. 80)

Menu	Paramètre		Valeur	
FILTER	Type	Type de filtre	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG	T
	Cut	Fréquence de coupure	0 à 127	T
	Res	Résonance	0 à 127	T
	Keyfollow	Modulation de la fréquence de coupure selon la note jouée	-100 à +200 (*1)	T
	Env Depth	Profondeur de l'enveloppe du TVF	-63 à +63	T
TVF VELOCITY	V-Sens	Sens. à la vélocité de l'enveloppe du TVF	-100 à +150	T
	V-Curve	Courbe de vélocité de l'enveloppe du TVF	1 à 7	T
	V-Resonance	Sensibilité à la vélocité de la résonance	-100 à +150	T
TVF TIME ENV	V-T1	Mod. de la durée du segment 1 de l'env. du TVF par la vél.	-100 à +100 (*2)	T
	V-T4	Mod. de la durée du segment 4 de l'env. du TVF par la vél.	-100 à +100 (*2)	T
	Time Keyfollow	Modulation de la durée de l'env du TVF selon la note jouée	-100 à +100 (*2)	T
TVF ENVELOPE	T1, T2, T3, T4	Durée des segments 1 à 4 de l'enveloppe du TVF	0 à 127	T
	L1, L2, L3, L4	Niveau des segments 1 à 4 de l'enveloppe du TVF	0 à 127	T

*1:-100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

*2: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Groupe de menus TVA (p. 81)

Menu	Paramètre		Valeur	
TVA	Level	Niveau	0 à 127	T
	Pan	Panoramique	L64 à 0 à 63R	T
	V-Sens	Sens. à la vélocité de l'enveloppe du TVA	-100 à +150	T
	V-Curve	Courbe de vélocité de l'enveloppe du TVA	1 à 7	T
BIAS	Bias	Niveau de Bias	-100 à +100 (*1)	T
	Point	Point du Bias	C-1 à G9	T
	Direction	Sens de Bias	LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL	T
PAN MODULATE	Keyfollow	Modulation du panoramique selon la note jouée	-100 à +100 (*1)	T
	Random	Panoramique aléatoire	0 à 63	T
	Alternate	Panoramique alterné	L63 à 0 à 63R	T
TVA TIME ENV	V-T1	Mod. de la durée du segment 1 de l'env. du TVA par la vél.	-100 à +100 (*1)	T
	V-T4	Mod. de la durée du segment 4 de l'env. du TVA par la vél.	-100 à +100 (*1)	T
	Time Keyfollow	Modulation de la durée de l'env. du TVA selon la note joéue	-100 à +100 (*1)	T
TVA ENVELOPE	T1, T2, T3, T4	Durée des segments 1 à 4 de l'envleoppe du TVA	0 à 127	T
	L1, L2, L3	Durée des segments 1 à 3 de l'enveloppe du TVA	0 à 127	T

*1: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

■ Paramètres de Performance

* *Les paramètres signalés par un "P" sont réglables séparément pour chaque Partie.*

Groupe de menus COMMON (p. 83)

Menu	Paramètre		Valeur	
PERFORM NAME	—	Nom de la Performance	Caractères ASCII (12 maximum)	
PERFORM CLOCK	Source	Source d'horloge de la Performance	PERFORM, SYSETEM	
	Tempo	Tempo de la Performance	20 à 250	
PERFORM COMMON	Key Mode	Mode de jeu	LAYER, SINGLE	
	Key Range	Activation/désactivation des zones de notes délimitées	OFF, ON	
KEY RANG	Lower	Limite inférieure de la zone de notes	C-1 à Upper	P
	Upper	Limite supérieure de la zone de notes	Lower à G9	P
KEYBOARD	Octave Shift	Transposition par octaves	-3 à +3	P

Groupe de menu EFFECTS (p. 84)

Menu	Paramètre		Valeur	
OUTPUT	Output Assign	Affectation aux sections d'effets	MIX, EFX, PATCH	P
		Niveau de sortie	0 à 127	P
	Chorus	Niveau de chorus	0 à 127	P
	Reverb	Niveau de réverbération	0 à 127	P
PERFORM EFX TYPE	Type	Type d'effet EFX	(*1)	
	Source	Source de l'effet EFX	PERFORM, 1 à 9, 11 à 16	
PERFORM EFX PRM	(*1)	Paramètres EFX de la Performance		
PERFORM EFX OUT	Mix Out	Dosage de l'effet EFX	0 à 127	
	Chorus	Niveau de chorus	0 à 127	
	Reverb	Niveau de réverbération	0 à 127	
PERFORM EFX CTRL		Source de commande 1 de l'effet EFX	(*2)	
		Taux d'action de la Source 1	-63 à +63	
		Source de commande 2 de l'effet EFX	(*2)	
		Taux d'action de la Source 2	-63 à +63	
PERFORM CHORUS	Rate	Fréquence du chorus	0 à 127	
	Depth	Profondeur du chorus	0 à 127	
	Delay	Temps de retard du chorus	0 à 127	
	Fbk	Niveau de réinjection du chorus	0 à 127	
	Level	Niveau du chorus	0 à 127	
	Out	Dosage du chorus	MIX, REV, M+R	
PERFORM REVERB	Type	Type de réverbération/délai	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY	
	Time	Temps de réverbération/retard	0 à 127	
	Fbk	Niveau de réinjection du délai	0 à 127	
	HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	(*3)	
	Level	Niveau de réverbération/délai	0 à 127	

*1: Voir paramètres EFX .

*2: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

*3: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Groupe de menus MIDI (p. 86)

Menu	Paramètre		Valeur	
MIDI	Channel	Canal MIDI	1 à 16	P
	Rx	Réception	OFF, ON	P
	Tx	Transmission	OFF, ON	P
	Local	Local	OFF, ON	P
RxSWITCH	Volume	Réception des messages de volume	OFF, ON	P
	Hold-1	Réception des messages de Hold-1	OFF, ON	P
	Program Change	Réception des messages de Program Change	OFF, ON	P
TRANSMIT	BankSelectGroup	Groupe de Bank Select de transmission	PATCH, BS1 à BS7	P
	Transmit Volume	Volume de transmission	0 à 127, OFF	P

Groupe de menus PART (p. 87)

Menu	Paramètre		Valeur	
PATCH	Group	Groupe (banque) de Patches	USER, PR-A, PR-B, PR-C, GM, PR-E, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D, XP-E	P
	Number	N° de Patch	001 à 256	P
SETTING	Level	Volume	0 à 127	P
	Pan	Panoramique	L64 à 0 à 63R	P
	Coarse	Accord grossier	-48 à +48 demi-tons	P
	Fine	Accord fin	-50 à +50 centièmes	P
RESERVE	Voice Reserve	Affectation des voies de polyphonie	0 à 64	P

Groupe de menus INFORMATION (p. 87)

Menu	Paramètre		Valeur	
INFO	Mod	Messages de modulation	0 à 127	P
	Breath	Messages de souffle	0 à 127	P
	Foot	Messages de commutateur au pied	0 à 127	P
	Vol	Messages de volume	0 à 127	P
	Pan	Messages de panoramique	L64 à 0 à 63R	P
	Exp	Messages d'expression	0 à 127	P
	Hold	Messages Hold1	0 à 127	P
	Bend	Messages de Pitch Bend	-128 à +127	P
	Aft	Messages d'Aftertouch	0 à 127	P
	Sys1	Message System control 1 information	0 à 127/-128 à +127	P
	Sys2	System control 2 information	0 à 127/-128 à +127	P
	Voices	Informations sur les voies de polyphonie	0 à 64	P

■ Paramètres des kits de batterie

Groupe de menus COMMON (p. 88)

Menu	Paramètre		Valeur
RHYTHM NAME	—	Nom du kit de batterie	Caractères ASCII (12 maximum)

Groupe de menus EFFECTS (p. 88)

Menu	Paramètre		Valeur
OUTPUT	Output Assign	Affectation aux bus d'effets	MIX, EFX
		Niveau d'envoi	0 à 127
	Chorus	Niveau de chorus	0 à 127
	Reverb	Niveau de réverbération	0 à 127
PERFORM EFX TYPE	Type	Type d'effet EFX	(*1)
	Source	Source EFX	PERFORM, 1 à 9, 11 à 16
PERFORM EFX PRM	(*1)	Paramètres EFX de la Performance	
PERFORM EFX OUT	Mix Out	Dosage de l'effet EFX	0 à 127
	Chorus	Niveau de chorus	0 à 127
	Reverb	Niveau de réverbération	0 à 127
PERFORM EFX CTRL		Source de commande 1 de l'effet EFX	(*2)
		Taux d'action de la Source 1	-63 à +63
		Source de commande 2 de l'effet EFX	(*2)
		Taux d'action de la Source 2	-63 à +63
PERFORM CHORUS	Rate	Fréquence du chorus	0 à 127
	Depth	Profondeur du chorus	0 à 127
	Delay	Temps de retard du chorus	0 à 127
	Fbk	Niveau de réinjection du chorus	0 à 127
	Level	Volume du chorus	0 à 127
	Out	Dosage du chorus	MIX, REV, M+R
PERFORM REVERB	Type	Type d'effet de réverbération/délai	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY
	Time	Temps de réverbération/temps de retard	0 à 127
	Fbk	Niveau de réinjection du délai	0 à 127
	HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	(*3)
	Level	Volume de la réverbération/du délai	0 à 127

*1: Voir paramètres EFX.

*2: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

*3: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Groupe de menus CONTROL (p. 90)

Menu	Paramètre		Valeur
CONTROL	Bend Range	Plage de Pitch Bend	0 à 12
	Env Mode	Mode d'enveloppe	NO-SUS, SUSTAIN
	Mute Group	Groupe de Mute	OFF, 1 à 31
RxSWITCH	Volume	Réception des messages de volume	OFF, ON
	Pan	Réception des messages de panoramique	OFF, CONT, KEY-ON
	Hold-1	Réception des messages de Hold-1	OFF, ON

Groupe de menus WAVE (p. 90)

Menu	Paramètre		Valeur
WAVE	Group	Groupe (banque) de formes d'onde	INT-A, INT-B, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D, XP-E
	Number	N° de la forme d'onde	001 à 255
	Gain	Gain de la forme d'onde	-6, 0, +6, +12 dB
	Switch	Activation/désactivation des touches	OFF, ON

Groupe de menus PITCH (p. 91)

Menu	Paramètre		Valeur
PITCH	Coarse	Accord grossier	C-1 à G9
	Fine	Accord fin	-50 à +50 centièmes
	Random	Plage de modulation aléatoire de la hauteur	0 à 1200 centièmes (*1)
	Env Depth	Profondeur de l'enveloppe de hauteur	-12 à +12
PCH VELOCITY	Velocity Sens	Sensibilité de l'enveloppe de hauteur à la vélocité	-100 à +150
	Velocity Time	Mod. de la durée des segments de l'env. de hauteur par la vél.	-100 à +100 (*2)
PCH ENVELOPE	T1, T2, T3, T4	Durée des segments 1 à 4 de l'enveloppe de hauteur	0 à 127
	L1, L2, L3, L4	Niveau des segments 1 à 4 de l'enveloppe de hauteur	-63 à +63

*1: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

*2: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Groupe de menus TVF (p. 91)

Menu	Paramètre		Valeur
FILTER	Type	Type de filtre	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
	Cutoff	Fréquence de coupure	0 à 127
	Resonance	Résonance	0 à 127
	Env Depth	Profondeur de l'enveloppe du TVF	-63 à +63
TVF VELOCITY	V-Sens	Sensibilité de l'enveloppe du TVF à la vélocité	-100 à +150
	V-Time	Mod. de la durée des segments de l'env. du TVF par la vél.	-100 à +100 (*1)
	V-Resonance	Modulation de la résonance par la vélocité	-100 à +150
TVF ENVELOPE	T1–4	Durée des segments 1 à 4 de l'envelopppe du TVF	0 à 127
	L1–4	Niveau des segments 1 à 4 de l'enveloppe du TVF	0 à 127

*2: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Groupe de menus TVA (p. 92)

Menu	Paramètre		Valeur
TVA	Level	Volume	0 à 127
	Pan	Panoramique	L64 à 0 à 63R
	Random	Modulation aléatoire du panoramique	0 à 63
	Alternate	Panoramique alternée	L63 à 0 à 63R
TVA VELOCITY	Velocity Sens	Sensibilité de l'enveloppe du TVA à la vélocité	-100 à +150
	Velocity Time	Mod. de la durée des segments de l'env. du TVA par la vél.	-100 à +100 (*1)
TVA ENVELOPE	T1–4	Durée des segments 1 à 4 de l'enveloppe du TVA	0 à 127
	L1–3	Niveau des segments 1 à 3 de l'enveloppe du TVA	0 à 127

*1: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

■ Paramètres du mode GM

* *Les paramètres signalés par un "P" sont réglables séparément pour chaque Partie*

Groupe de menus EFFECTS (p. 125)

Menu	Paramètre		Valeur	
OUTPUT	Output Assign	Affectation au bus d'effet	MIX, EFX	P
		Dosage d'effet	0 à 127	P
	Chorus	Niveau de chorus	0 à 127	P
	Reverb	Niveau de réverbération	0 à 127	P
GM EFX TYPE	Type	Type d'effet EFX	(*1)	
GM EFX PRM	(*1)	Paramètres EFX GM		
GM EFX OUT	Mix Out	Dosage de l'effet EFX	0 à 127	
	Chorus	Niveau de chorus	0 à 127	
	Reverb	Niveau de réverbération	0 à 127	
GM CHORUS	Rate	Fréquence du chorus	0 à 127	
	Depth	Profondeur du chorus	0 à 127	
	Delay	Temps de retard du chorus	0 à 127	
	Fbk	Niveau de réinjection du chorus	0 à 127	
	Level	Volume du chorus	0 à 127	
	Out	Dosage du chorus	MIX, REV, M+R	
GM REVERB	Type	Type de réverbération/délai	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY	
	Time	Temps de réverbération/temps de retard	0 à 127	
	Fbk	Niveau de réinjection du délai	0 à 127	
	HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	(*2)	
	Level	Volume de la réverbération/du délai	0 à 127	

*1 : Voir paramètres EFX.

*2 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Groupe de menus PART (p. 127)

Menu	Paramètre		Valeur	
PATCH	Number	N° du Patch GM	001 à 128	P
SETTING	Volume	Volume	0 à 127	P
	Pan	Panoramique	L64 à 0 à 63R	P
	Coarse	Accord grossier	-48 à +48 demi-tons	P
	Fine	Accord fin	-50 à +50 centièmes	P

Groupe de menus INFORMATION (p. 127)

Menu	Paramètre		Valeur	
INFO	Mod	Messages de modulation	0 à 127	P
	Breath	Messages de souffle	0 à 127	P
	Foot	Messages de commutateur au pied	0 à 127	P
	Vol	Messages de volume	0 à 127	P
	Pan	Messages de panoramique	L64 à 0 à 63R	P
	Exp	Messages d'expression	0 à 127	P
	Hold	Messages Hold1	0 à 127	P
	Bend	Messages de Pitch Bend	-128 à +127	P
	Aftertouch	Messages d'Aftertouch	0 à 127	P
	Voices	Messages d'affectation des voies de polyphonie	0 à 64	P

■ Paramètres EFX

1: STEREO-EQ (p. 93)

Paramètre		Valeur
LowFreq	Fréquence grave	200, 400 Hz
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Freq	Fréquence aiguë	4000, 8000 Hz
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
P1 Freq	Fréquence médium P1	200 à 8000Hz (*1)
P1 Q	Largeur de la bande médium P1	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
P1 Gain	Gain des fréquences médiums P1	-15 à +15 dB
P2 Freq	Fréquence médium P2	200 à 8000 Hz (*1)
P2 Q	Largeur de la bande médium P2	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
P2 Gain	Gain des fréquences médiums P2	-15 à +15 dB
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

2: OVERDRIVE (p. 93)

Paramètre		Valeur
Drive	Degré de saturation	0 à 127
Level	Niveau de sortie	0 à 127
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
AmpType	Simulateur d'amplificateur	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Pan	Panoramique de sortie	L64 à 0 à 63R

3: DISTORTION (p. 93)

Paramètre		Valeur
Drive	Degré de distorsion	0 à 127
Level	Niveau de sortie	0 à 127
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
AmpType	Simulateur d'amplificateur	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Pan	Panoramique de sortie	L64 à 0 à 63R

4: PHASER (p. 94)

Paramètre		Valeur
Manual	Réglage de la fréquence de base	100 à 8000 Hz
Rate	Fréquence du Phaser	0.05 à 10.00 Hz
Depth	Profondeur du Phaser	0 à 127
Res	Résonance	0 à 127
Mix	Dosage effet/signal direct	0 à 127
Pan	Panoramique de sortie	L64 à 0 à 63R
Level	Niveau de sortie	0 à 127

5: SPECTRUM (p. 94)

Paramètre		Valeur
Band 1	Gain de la bande de fréquences 1	-15 à +15 dB
Band 2	Gain de la bande de fréquences 2	-15 à +15 dB
Band 3	Gain de la bande de fréquences 3	-15 à +15 dB
Band 4	Gain de la bande de fréquences 4	-15 à +15 dB
Band 5	Gain de la bande de fréquences 5	-15 à +15 dB
Band 6	Gain de la bande de fréquences 6	-15 à +15 dB
Band 7	Gain de la bande de fréquences 7	-15 à +15 dB
Band 8	Gain de la bande de fréquences 8	-15 à +15 dB
Q	Largeur de bande	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Pan	Panoramique de sortie	L64 à 0 à 63R
Level	Niveau de sortie	0 à 127

6: ENHANCER (p. 94)

Paramètre		Valeur
Sens	Sensibilité de l'Enhancer	0 à 127
Mix	Dosage effet/signal direct	0 à 127
Low Gain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Level	Niveau de sortie	0 à 127

7: AUTO-WAH (p. 95)

Paramètre		Valeur
Filter	Type de filtre	LPF, BPF
Sens	Sensibilité	0 à 127
Manual	Fréquence centrale de la zone modulée	0 à 127
Peak	Largeur de bande de l'effet	0 à 127
Rate	Fréquence	0.05 à 10.00 Hz
Depth	Profondeur	0 à 127
Level	Niveau de sortie	0 à 127

8: ROTARY (p. 95)

Paramètre		Valeur
LowSlow	Vitesse lente du rotor grave	0.05 à 10.00 Hz
LowFast	Vitesse aiguë du rotor grave	0.05 à 10.00 Hz
LowAccl	Accélération du rotor grave	0 à 15
Low Lvl	Niveau du rotor grave	0 à 127
Hi Slow	Vitesse lente du rotor aigu	0.05 à 10.00 Hz
Hi Fast	Vitesse rapide du rotor rapide	0.05 à 10.00 Hz
Hi Accl	Accélération du rotor aigu	0 à 15
Hi Lvl	Niveau du rotor aigu	0 à 127
Separation	Séparation	0 à 127
Speed	Vitesse	SLOW, FAST
Level	Niveau de sortie	0 à 127

9: COMPRESSOR (p. 96)

Paramètre		Valeur
Attack	Attaque	0 à 127
Sustain	Sustain	0 à 127
Post Gain	Gain de sortie	0, +6, +12, +18
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Pan	Panoramique de sortie	L64 à 0 à 63R
Level	Niveau de sortie	0 à 127

10: LIMITER (p. 96)

Paramètre		Valeur
Thresh	Niveau de seuil	0 à 127
Ratio	Taux de compression	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release	Temps de rétablissement	0 à 127
Gain	Gain de sortie	0, +6, +12, +18
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Pan	Panoramique de sortie	L64 à 0 à 63R
Level	Niveau de sortie	0 à 127

11: HEXA-CHORUS (p. 96)

Paramètre		Valeur
Pre Dly	Temps de retard	0.0 à 100.0 ms
Rate	Fréquence	0.05 à 10.00 Hz
Depth	Profondeur	0 à 127
Dly Dev	Distance entre chacun des 6 chorus	0 à 20
Dpt Dev	Différence de prof. entre les 6 chorus	-20 à +20
Pan Dev	Différence de pan. entre les 6 chorus	0 à 20
Balance	Dosage effet/signal direct	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

12: TREMOLO-CHORUS (p. 97)

Paramètre		Valeur
Pre Dly	Temps de retard	0,0 à 100,0 ms
ChoRate	Fréquence du chorus	0,05 à 10,00 Hz
Cho Dpt	Profondeur du chorus	0 à 127
Phase	Phase du trémolo	0 à 180 degrés
TrmRate	Fréquence du trémolo	0,05 à 10,00 Hz
Trm Sep	Séparation du trémolo	0 à 127
Balance	Dosage effet/signal direct	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

13: SPACE-D (p. 97)

Paramètre		Valeur
Pre Dly	Temps de retard	0,0 à 100,0 ms
Rate	Fréquence	0,05 à 10,00 Hz
Depth	Profondeur	0 à 127
Phase	Phase	0 à 180 degrés
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Balance	Dosage effet/signal direct	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

14: STEREO-CHORUS (p. 97)

Paramètre		Valeur
Pre Dly	Temps de retard delay time	0,0 à 100,0 ms
Rate	Fréquence	0,05 à 10,00 Hz
Depth	Profondeur	0 à 127
Phase	Phase	0 à 180 degrés
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	200 à 8000 Hz (*1)
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Balance	Dosage effet/signal direct	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

15: STEREO-FLANGER (p. 98)

Paramètre		Valeur
Pre Dly	Temps de retard	0,0 à 100,0 ms
Rate	Fréquence	0,05 à 10,00 Hz
Depth	Profondeur	0 à 127
Fbk	Niveau de réinjection	-98 à +98 %
Phase	Phase	0 à 180 degrés
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	200 à 8000 Hz (*1)
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Balance	Dosage signal direct/effet	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

16: STEP-FLANGER (p. 98)

Paramètre		Valeur
Pre Dly	Temps de retard	0,0 à 100,0 ms
Rate	Fréquence	0,05 à 10,00 Hz
Depth	Profondeur	0 à 127
Fbk	Niveau de réinjection	-98 à +98 %
Phase	Phase	0 à 180 degrés
Step Rate	Période du changement de hauteur	0,10 à 20,00 Hz, note
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Balance	Dosage signal direct/effet	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

17: STEREO-DELAY (p. 99)

Paramètre		Valeur
Delay L	Temps de retard du délai gauche	0,0 à 500,0 ms
Delay R	Temps de retard du délai droit	0,0 à 500,0 ms
Fbk	Niveau de réinjection	-98 à +98%
Mode	Mode de réinjection	NORMAL, CROSS
Phase L	Phase du délai gauche	NORMAL, INVERT
Phase R	Phase du délai droit	NORMAL, INVERT
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200 à 8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Balance	Dosage signal direct/effet	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

18: MODULATION-DELAY (p. 99)

*Paramètre		Valeur
Delay L	Temps de retard du délai gauche	0,0 à 500,0 ms
Delay R	Temps de retard du délai droit	0,0 à 500,0 ms
Fbk	Niveau de réinjection	-98 à +98 %
Mode	Mode de réinjection	NORMAL, CROSS
Rate	Fréquence	0,05 à 10,00 Hz
Depth	Profondeur	0 à 127
Phase	Phase	0 à 180 degrés
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200 à 8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Balance	Dosage signal direct/effet	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

19: TRIPLE-TAP-DELAY (p. 100)

Paramètre		Valeur
Delay C	Temps de retard du délai central	200 à 1000 ms, note
Delay L	Temps de retard du délai gauche	200 à 1000 ms, note
Delay R	Temps de retard du délai droit	200 à 1000 ms, note
Fbk	Niveau de réinjection	-98 à +98 %
Level C	Niveau du délai central	0 à 127
Level L	Niveau du délai gauche	0 à 127
Level R	Niveau du délai droit	0 à 127
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200 à 8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Balance	Dosage signal direct/effet	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY (p. 101)

Paramètre		Valeur
Delay 1	Temps de retard du délai 1	200 à 1000 ms, note
Delay 2	Temps de retard du délai 2	200 à 1000 ms, note
Delay 3	Temps de retard du délai 3	200 à 1000 ms, note
Delay 4	Temps de retard du délai 4	200 à 1000 ms, note
Level 1	Niveau du délai 1	0 à 127
Level 2	Niveau du délai 2	0 à 127
Level 3	Niveau du délai 3	0 à 127
Level 4	Niveau du délai 4	0 à 127
Fbk	Niveau de réinjection	-98 à +98%
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200 à 8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Dosage signal direct/effet	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

21: TIME-CONTROL-DELAY (p. 101)

Paramètre		Valeur
Delay	Temps de retard	200 à 1000 ms
Accel	Accélération	0 à 15
Fbk	Niveau de réinjection	-98 à +98%
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200 à 8000 Hz, BYPASS (*1)
Pan	Panoramique de sortie	L64 à 0 à 63R
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Balance	Dosage signal direct/effet	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

22: 2 VOICE-PITCH-SHIFTER (p. 102)

Paramètre		Valeur
CoarseA	Accord grossier A	-24 à +12 demi-tons
Fine A	Accord fin A	-100 à +100 centièmes
Pan A	Panoramique de sortie A	L64 à 0 à 63R
PreDlyA	Temps de retard A	0,0 à 500,0 ms
CoarseB	Accord grossier B	-24 à +12 demi-tons
Fine B	Accord fin B	-100 à +100 centièmes
Pan B	Panoramique de sortie B	L64 à 0 à 63R
PreDlyB	Temps de retard B	0,0 à 500,0 ms
Mode	Mode d'action du Pitch Shifter	1, 2, 3, 4, 5
Lvl Bal	Dosage entre Pitch Shifters A et B	A100:0B à A0:100B
Balance	Dosage signal direct/effet	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

23: FBK-PITCH-SHIFTER (p. 102)

Paramètre		Valeur
Coarse	Accord grossier	-24 à +12 demi-tons
Fine	Accord fin	-100 à +100 centièmes
Fbk	Niveau de réinjection	-98 à +98 %
Pre Dly	Temps de retard	0,0 à 500,0 ms
Mode	Mode d'action du Pitch Shifter	1, 2, 3, 4, 5
Pan	Panoramique de sortie	L64 à 0 à 63R
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Balance	Dosage signal direct/effet	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

24: REVERB (p. 103)

Paramètre		Valeur
Type	Type de réverbération	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Pre Dly	Temps de retard	0,0 à 100,0 ms
Time	Durée de la réverbération	0 à 127
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200 à 8000 Hz, BYPASS (*1)
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Balance	Dosage signal direct/effet	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

25: GATE-REVERB (p. 103)

Paramètre		Valeur
Type	Type de réverbération Gate	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2
Pre Dly	Temps de retard	0,0 à 100,0 ms
Gate Time	Temps de Gate	5 à 500 ms
LowGain	Gain des fréquences graves	-15 à +15 dB
Hi Gain	Gain des fréquences aiguës	-15 à +15 dB
Balance	Dosage signal direct/effet	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

26: OVERDRIVE→CHORUS (p. 103)

Paramètre		Valeur
OD Drive	Niveau de saturation	0 à 127
OD Pan	Panoramique de l'overdrive	L64 à 0 à 63R
Cho Dly	Temps de retard du chorus	0,0 à 100,0 ms
ChoRate	Fréquence du chorus	0,05 à 10,00 Hz
Chorus Depth	Profondeur du chorus	0 à 127
Chorus Balance	Dosage du chorus	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

27: OVERDRIVE→FLANGER (p. 104)

Paramètre		Valeur
OD Drive	Niveau de saturation	0 à 127
OD Pan	Panoramique de l'overdrive	L64 à 0 à 63R
Flg Dly	Temps de retard du Flanger	0,0 à 100,0 ms
FlgRate	Fréquence du Flanger	0,05 à 10,00 Hz
Flg Dpt	Profondeur du Flanger	0 à 127
Flg Fbk	Niveau de réinjection du Flanger	-98 à +98 %
Flanger Balance	Dosage du Flanger	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

28: OVERDRIVE→DELAY (p. 104)

Paramètre		Valeur
OD Drive	Niveau de saturation	0 à 127
OD Pan	Panoramique de l'overdrive	L64 à 0 à 63R
DlyTime	Temps de retard du délai	0,0 à 500,0 ms
Dly Fbk	Niveau de réinjection du délai	-98 à +98%
Delay HF Damp	Atténuation des aiguës du délai	200 à 8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Dosage du délai	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

29: DISTORTION→CHORUS (p. 104)

Les paramètres de cet effet sont quasiment identiques à ceux de l'effet "26: OVERDRIVE→CHORUS" à l'exception des deux suivants.
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan

30: DISTORTION→FLANGER (p. 105)

Les paramètres de cet effet sont quasiment identiques à ceux de l'effet "27: OVERDRIVE→FLANGER" à l'exception des deux suivants.
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan

31: DISTORTION→DELAY (p. 105)

Les paramètres de cet effet sont quasiment identiques à ceux de l'effet "28: OVERDRIVE→DELAY" à l'exception des deux suivants.
OD Drive→Dist Drive, OD Pan→Dist Pan

32: ENHANCER→CHORUS (p. 105)

Paramètre		Valeur
Enhancer Sens	Sensibilité de l'Enhancer	0 à 127
Enhancer Mix	Dosage de l'Enhancer	0 à 127
Cho Dly	Temps de retard du chorus	0,0 à 100,0 ms
ChoRate	Fréquence du chorus	0,05 à 10,00 Hz
Chorus Depth	Profondeur du chorus	0 à 127
Chorus Balance	Dosage du chorus	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

33: ENHANCER→FLANGER (p. 105)

Paramètre		Valeur
Enhancer Sens	Sensibilité de l'Enhancer	0 à 127
Enhancer Mix	Dosage de l'Enhancer	0 à 127
Flg Dly	Temps de retard du Flanger	0,0 à 100,0 ms
FlgRate	Fréquence du Flanger	0,05 à 10,00 Hz
Flg Dpt	Profondeur du Flanger	0 à 127
Flg Fbk	Niveau de réinjection du Flanger	-98 à +98 %
Flanger Balance	Dosage du Flanger	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

34: ENHANCER→DELAY (p. 106)

Paramètre		Valeur
Enhancer Sens	Sensibilité de l'Enhancer	0 à 127
Enhancer Mix	Dosage de l'Enhancer	0 à 127
Delay	Temps de retard du délai	0,0 à 500,0 ms
Dly Fb	Niveau de réinjection du délai	-98 à +98 %
Delay HF Damp	Atténuation des aiguës du délai	200 à 8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Dosage du délai	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

35: CHORUS→DELAY (p. 106)

Paramètre		Valeur
Cho Dly	Temps de retard du chorus	0,0 à 100,0 ms
ChoRate	Fréquence du chorus	0,05 à 10,00 Hz
Cho Dpt	Profondeur du chorus	0 à 127
Cho Bal	Dosage du chorus	D100:0W à D0:100W
DlyTime	Temps de retard du délai	0,0 à 500,0 ms
Dly Fbk	Niveau de réinjection du délai	-98 à +98 %
Delay HF Damp	Atténuation des aiguës du délai	200 à 8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Dosage du délai	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

36: FLANGER→DELAY (p. 106)

Paramètre		Valeur
Flg Dly	Temps de retard du Flanger	0,0 à 100,0 ms
FlgRate	Fréquence du Flanger	0,05 à 10,00 Hz
Flg Dpt	Profondeur du Flanger	0 à 27
Flg Fbk	Niveau de réinjection du Flanger	-98 à +98 %
Flg Bal	Dosage du Flanger	D100:0W à D0:100W
DlyTime	Temps de retard du délai	0,0 à 500,0 ms
Dly Fbk	Niveau de réinjection du délai	-98 à +98 %
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200 à 8000 Hz, BYPASS (*1)
Delay Balance	Dosage du délai	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

37: CHORUS→FLANGER (p. 107)

Paramètre		Valeur
Cho Dly	Temps du retard du chorus	0,0 à 100,0 ms
ChoRate	Fréquence du chorus	0,05 à 10,00 Hz
Cho Dpt	Profondeur du chorus	0 à 127
Cho Bal	Dosage du chorus	D100:0W à D0:100W
Flg Dly	Temps de retard du Flanger	0,0 à 100,0 ms
FlgRate	Fréquence du Flanger	0,05 à 10,00 Hz
Flg Dpt	Profondeur du Flanger	0 à 127
Flg Fbk	Niveau de réinjection du Flanger	-98 à +98 %
Flanger Balance	Dosage du Flanger	D100:0W à D0:100W
Level	Niveau de sortie	0 à 127

38: CHORUS/DELAY (p. 107)

Veuillez vous reporter à l'effet “35: CHORUS→DELAY”.

39: FLANGER/DELAY (p. 107)

Veuillez vous reporter à l'effet “36: FLANGER→DELAY”.

40 : CHORUS/FLANGER (p. 107)

Veuillez vous reporter à l'effet “37: CHORUS→FLANGER”.

■ Paramètres système

Groupe de menus SETUP (p. 108)

Menu	Paramètre		Valeur
SYSTEM SETUP	LCD	Réglage du contraste de l'écran	1 à 10
	Power Up Mode	Mode du XP-320 à sa mise sous tension	LAST-SET, DEFAULT
	Patch Remain	Activation de la fonction Patch Remain	OFF, ON
	Clock Source	Réglage de la source d'horloge	INT, MIDI
	System Tempo	Réglage du tempo système	20 à 250
	Category Select Mode	Mode de sélection des catégories	LAST-SET, DEFAULT

Groupe de menus ARPEGGIO (p. 108)

Menu	Paramètre		Valeur
ARPEGGIO	Style	Style	(*1)
	Octave Range	Plage de jeu de l'oarpège en octaves	-3 à +3
	Motif	Motif	(*2)
	Beat Pattern	Défin ition du «rythme» de l'arpège	(*3)
	Accent Rate	Définition du «groove de l'arpège	0 à 100 %
	Shuffle Rate	Définition du «swing» de l'arpège	50 à 90 %
	Key Velocity	Vélocité de reproduction de l'aprège	REAL, 1 à 127
	Part	Sélection de la Partie à arpéger	1 à 16
	Tempo	Tempo	20 à 250

*1: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A, PORTAMENTO B, GLISSANDO, SEQUENCE A, SEQUENCE B, SEQUENCE C, SEQUENCE D, ECHO, SYNTH BASS, SLAP BASS A, SLAP BASS B, WALK BASS, RHYTHM GTR A, RHYTHM GTR B, RHYTHM GTR C, RHYTHM GTR D, RHYTHM GTR E, 3 FINGER GTR, STRUMMING GTR, KBD COMPING A, KBD COMPING B, KBD COMPING C, KBD COMPING D, KBD COMPING E, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MAMBO, LATIN PERCUSSION, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS

*2: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, TRIPLE UP, TRIPLE DOWN, TRIPLE UP&DOWN, TRIPLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, CHORD, BASS+CHORD1–5, BASS+UP1–8, BASS+RANDOM1–3, TOP+UP1–6, BASS+UP+TOP

*3: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1–3, 1/32 1–3, PORTA-A 01–11, PORTA-B 01–15, SEQ-A 1–7, SEQ-B 1–5, SEQ-C 1–2, SEQ-D 1–8, ECHO 1–3, MUTE 01–16, STRUM 1–8, REGGAE1–2, REFRAIN 1–2, PERC1–4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1–4, MAMBO 1–2, CLAVE, REV CLA, GUIRO, AGOGO, SAMBA, TANGO 1–4, HOUSE 1–2

Groupe de menus CONTROL (p. 110)

Menu	Paramètre		Valeur
KEYBOARD	Transpose	Activation de la transposition	OFF, ON
		Valeur de transposition	-5 (G) à +6 (F#)
	Sens	Sensibilité du clavier	LIGHT, MEDIUM, HEAVY
	Vel	Vélocité du clavier	REAL, 1 à 127
	Aft	Sensibilité à l'Aftertouch	0 à 100
HOLD PEDAL	Output	Affectation de la pédale	OFF, INT, MIDI, BOTH
	Polarity	Réglage de la polarité de la pédaley	STANDARD, REVERSE
CONTROL PEDAL	Assign	Sélection de la fonction de la pédale	(*1)
	Output	Affectation de la pédale	OFF, INT, MIDI, BOTH
	Polarity	Réglage de la polarité de la pédale	STANDARD, REVERSE
C1/2/3/4 ASSIGN	Assign	Sélection de la fonction des curseurs C1/C2/C3/C4	(*2)
	Output	Affectation des curseurs C1/C2/C3/C4	OFF, INT, MIDI, BOTH
SYS-CTRL ASSIGN	Control 1/2	Sélection de la fonction des commandes Syst-Ctrl1/2	(*2)
CONTROL SOURCE	Hold	Action des messages Hold	OFF, HOLD1, SOST, SOFT, HOLD2
	Peak	Action des messages Peak	OFF, HOLD1, SOST, SOFT, HOLD2
	Volume	Action des messages de volume	VOLUME, VOL&EXP
	Aftertouch	Source de contrôle de l'Aftertouch	CHANNEL, POLY, CH&POLY

*1 :CC00 à 95 (sauf 6, 32-63), PITCH BEND, AFTERTOUCH, PROG +, PROG -, TAP-TEMPO, OCT +, OCT -

*2 :CC00–95 (sauf 6, 32-63), PITCH BEND, AFTERTOUCH

Groupe de menus MIDI (p. 112)

Menu	Paramètre		Valeur
PERFORM MIDI	Control Channel	Canal de commande des Performances	1 à 16, OFF
	Local	Découplage des contrôleurs de la source sonore	OFF, ON
	Remote	Utilisation de la source sonore par un clavier externe	OFF, ON
PATCH MIDI	Rx-Ch	Canal de réception du mode Patch	1 à 16
	Tx-Ch	Canal de transmission du mode Patch	1 à 16, Rx-Ch, OFF
	Local	Découplage des contrôleurs de la source sonore	OFF, ON
	Remote	Utilisation de la source sonore par un clavier externe	OFF, ON
GM MIDI	Local Switch	Découplage des contrôleurs de la source sonore	OFF, ON
RECEIVE MIDI	Program Change	Prise en compte des messages de Program Change	OFF, ON
	Bank Select	Prise en compte des messages de Bank Select	OFF, ON
TRANSMIT MIDI	Program	Transmission des messages de Program Change	OFF, ON
	Bank Sel	Transmission des messages de Bank Select	OFF, ON
	Active Sensing	Transmission des messages d'Active Sensing	OFF, ON
SYS-EXC MIDI	Device#	Réglage du n°ID d'appareil des messages de SysEx	17 à 32
	Rx.Exc	Prise en compte des messages de System Exclusive	OFF, ON
	Tx.Edit	Transmission des données d'édition	OFF, ON
	Rx.GM	Prise en compte des messages de SysEx GM	OFF, ON
BANK-SEL GROUP	Number	N° de groupe de Bank Select	1 à 7
	Switch	Transmission des messages de Bank Select	OFF, ON
	MSB	MSB (octet de poids fort) du message de Bank Select	0 à 127
	LSB	LSB (octet de poids faible) du message de Bank Select	0 à 127

Groupe de menus PREVIEW (p. 113)

Menu	Paramètre		Valeur
PREVIEW MODE	Mode	Mode d'écoute des sons par la fonction Preview	SINGLE, CHORD, PHRASE
PREVIEW KEY	Note 1 à 4	Sélection des notes 1 à 4 à jouer par la fonction Preview	C-1 à G9
PREVIEW VELOCITY	Note 1 à 4	Vélocité des notes 1 à 4 à jouer par la fonction Preview	0 à 127

Groupe de menus TUNE (p. 113)

Menu	Paramètre		Valeur
TUNE	Master	Réglage de l'accord général	427,4 à 452,6 Hz
	Key Shift	Transposition demi-ton par demi-ton	-12 à +12 demi-tons
	Scale Tune	Accès aux gammes autres que le clavier tempéré	OFF, ON
PATCH SCALE	C–B	Création d'une gamme en mode Patch	-64 à +63 centièmes
KEY SCALE	C–B	Création d'une gamme en mode Performance	-64 à +63 centièmes

Groupe de menus PGM CHNG (p. 114)

Menu	Paramètre		Valeur
TRANSMIT P.C	Channel	Canal de transmission MIDI	1 à 16
	P.C#	N° de Program Change à transmettre	1 à 128
	Bnk-MSB	MSB du message de Bank Select à transmettre	0 à 127
	Bnk-LSB	LSB du message de Bank Select à transmettre	0 à 127

Groupe de menus INFO (p. 114)

Menu	Paramètre		Valeur
INFO EXP	Expansion D	Nom de la carte d'extension logée dans le port D	
	Expansion E	Nom de la carte d'extension logée dans le port E	
BATTERY CHECK	Internal Battery	Témoin d'usure de la pile	LOW, OK

Liste des formes d'onde

INT-A (Internes A)

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001	Ac Piano1 A	052	Nylon Gtr A	103	Syn Gtr B	154	MC-202 Bs B	205	Cello A
002	Ac Piano1 B	053	Nylon Gtr B	104	Syn Gtr C	155	MC-202 Bs C	206	Cello B
003	Ac Piano1 C	054	Nylon Gtr C	105	Harp 1A	156	Flute 1A	207	Cello C
004	Ac Piano2 pA	055	6-Str Gtr A	106	Harp 1B	157	Flute 1B	208	ST.Strings-R
005	Ac Piano2 pB	056	6-Str Gtr B	107	Harp 1C	158	Flute 1C	209	ST.Strings-L
006	Ac Piano2 pC	057	6-Str Gtr C	108	Banjo A	159	Blow Pipe	210	MonoStringsA
007	Ac Piano2 fA *	058	Gtr Harm A	109	Banjo B	160	Bottle	211	MonoStringsC
008	Ac Piano2 fB *	059	Gtr Harm B	110	Banjo C	161	Shakuhachi	212	Pizz *
009	Ac Piano2 fC *	060	Gtr Harm C	111	Sitar A	162	Clarinet A	213	JP Strings1A
010	Piano Thump *	061	Comp Gtr A	112	Sitar B	163	Clarinet B	214	JP Strings1B
011	Piano Up TH *	062	Comp Gtr B	113	Sitar C	164	Clarinet C	215	JP Strings1C
012	MKS-20 P3 A	063	Comp Gtr C	114	Dulcimer A	165	Oboe mf A	216	JP Strings2A
013	MKS-20 P3 B	064	Comp Gtr A+	115	Dulcimer B	166	Oboe mf B	217	JP Strings2B
014	MKS-20 P3 C	065	Mute Gtr 1	116	Dulcimer C	167	Oboe mf C	218	JP Strings2C
015	SA Rhodes 1A	066	Mute Gtr 2A	117	Shamisen A	168	Sop.Sax mf A	219	Soft Pad A
016	SA Rhodes 1B	067	Mute Gtr 2B	118	Shamisen B	169	Sop.Sax mf B	220	Soft Pad B
017	SA Rhodes 1C	068	Mute Gtr 2C	119	Shamisen C	170	Sop.Sax mf C	221	Soft Pad C
018	SA Rhodes 2A	069	Pop Strat A	120	Koto A	171	Alto Sax 1A	222	Fantasynth A
019	SA Rhodes 2B	070	Pop Strat B	121	Koto B	172	Alto Sax 1B	223	Fantasynth B
020	SA Rhodes 2C	071	Pop Strat C	122	Koto C	173	Alto Sax 1C	224	Fantasynth C
021	E.Piano 1A	072	Jazz Gtr A	123	Pick Bass A	174	Tenor Sax A	225	D-50 HeavenA
022	E.Piano 1B	073	Jazz Gtr B	124	Pick Bass B	175	Tenor Sax B	226	D-50 HeavenB
023	E.Piano 1C	074	Jazz Gtr C	125	Pick Bass C	176	Tenor Sax C	227	D-50 HeavenC
024	E.Piano 2A	075	JC Strat A	126	Fingerd Bs A	177	Bari.Sax f A	228	Fine Wine
025	E.Piano 2B	076	JC Strat B	127	Fingerd Bs B	178	Bari.Sax f B	229	D-50 Brass A
026	E.Piano 2C	077	JC Strat C	128	Fingerd Bs C	179	Bari.Sax f C	230	D-50 Brass B
027	E.Piano 3A	078	JC Strat A+	129	E.Bass	180	Harmonica A	231	D-50 Brass C
028	E.Piano 3B	079	JC Strat B+	130	Fretless A	181	Harmonica B	232	D-50 BrassA+
029	E.Piano 3C	080	JC Strat C+	131	Fretless B	182	Harmonica C	233	DualSquare A
030	MK-80 EP A	081	Clean Gtr A	132	Fretless C	183	Chanter	234	DualSquare C
031	MK-80 EP B	082	Clean Gtr B	133	UprightBs 1	184	Tpt Sect. A	235	DualSquareA+
032	MK-80 EP C	083	Clean Gtr C	134	UprightBs 2A	185	Tpt Sect. B	236	Pop Voice
033	D-50 EP A	084	Stratus A	135	UprightBs 2B	186	Tpt Sect. C	237	Syn Vox 1
034	D-50 EP B	085	Stratus B	136	UprightBs 2C	187	Trumpet 1A	238	Syn Vox 2
035	D-50 EP C	086	Stratus C	137	Slap Bass 1	188	Trumpet 1B	239	Voice Aahs A
036	Celesta	087	OD Gtr A	138	Slap & Pop	189	Trumpet 1C	240	Voice Aahs B
037	Music Box	088	OD Gtr B	139	Slap Bass 2	190	Trumpet 2A	241	Voice Aahs C
038	Clav 1A	089	OD Gtr C	140	Slap Bass 3	191	Trumpet 2B	242	Voice Oohs1A
039	Clav 1B	090	OD Gtr A+	141	Jz.Bs Thumb	192	Trumpet 2C	243	Voice Oohs1B
040	Clav 1C	091	Heavy Gtr A	142	Jz.Bs Slap 1	193	HarmonMute1A	244	Voice Oohs1C
041	Organ 1	092	Heavy Gtr B	143	Jz.Bs Slap 2	194	HarmonMute1B	245	Voice Oohs2A
042	Jazz Organ 1	093	Heavy Gtr C	144	Jz.Bs Slap 3	195	HarmonMute1C	246	Voice Oohs2B
043	Jazz Organ 2	094	Heavy Gtr A+	145	Jz.Bs Pop	196	Trombone 1	247	Voice Oohs2C
044	Organ 2	095	Heavy Gtr B+	146	Syn Bass A	197	French 1A	248	Voice Breath
045	Organ 3	096	Heavy Gtr C+	147	Syn Bass C	198	French 1C	249	Male Ooh A
046	Organ 4	097	PowerChord A	148	Mini Bs 1A	199	F.Horns A	250	Male Ooh B
047	Rock Organ	098	PowerChord B	149	Mini Bs 1B	200	F.Horns B	251	Male Ooh C
048	Dist. Organ	099	PowerChord C	150	Mini Bs 1C	201	F.Horns C	252	Org Vox A
049	Rot.Org Slw	100	EG Harm	151	Mini Bs 2	202	Violin A	253	Org Vox B
050	Rot.Org Fst	101	Gt.FretNoise *	152	Mini Bs 2+	203	Violin B	254	Org Vox C
051	Pipe Organ	102	Syn Gtr A	153	MC-202 Bs A	204	Violin C	255	Vox Noise

* : Les formes d'onde signalées par une "*" sont des formes d'ondes de type simple (à déclin naturel).

INT-B (Internes B)

N°	Nom	
001	Kalimba	
002	Marimba Wave	
003	Log Drum	
004	Vibes	
005	Bottle Hit	
006	Glockenspiel	
007	Tubular	
008	Steel Drums	
009	Fanta Bell A	
010	Fanta Bell B	
011	Fanta Bell C	
012	FantaBell A+	
013	Org Bell	
014	Agogo	
015	DIGI Bell 1	
016	DIGI Bell 1+	
017	DIGI Chime	
018	Wave Scan	
019	Wire String	
020	2.2 Bellwave	
021	2.2 Vibwave	
022	Spark VOX	
023	MMM VOX	
024	Lead Wave	
025	Synth Reed	
026	Synth Saw 1	
027	Synth Saw 2	
028	Syn Saw 2inv	
029	Synth Saw 3	
030	JP-8 Saw A	
031	JP-8 Saw B	
032	JP-8 Saw C	
033	P5 Saw A	
034	P5 Saw B	
035	P5 Saw C	
036	D-50 Saw A	
037	D-50 Saw B	
038	D-50 Saw C	
039	Synth Square	
040	JP-8 SquareA	
041	JP-8 SquareB	
042	JP-8 SquareC	
043	Synth Pulse1	
044	Synth Pulse2	
045	Triangle	
046	Sine	
047	Org Click	*
048	White Noise	
049	Pink Noise	
050	Metal Wind	
051	Wind Agogo	
052	Feedbackwave	
053	Spectrum	
054	BreathNoise	*
055	Rattles	
056	Ice Rain	
057	Tin Wave	
058	Anklungs	
059	Wind Chimes	
060	Orch. Hit	*
061	Tekno Hit	*
062	Back Hit	*
063	Philly Hit	*
064	Scratch 1	*
065	Scratch 2	
066	Scratch 3	*
067	Natural SN1	*
068	Natural SN2	*
069	Piccolo SN	*
070	Ballad SN	*
071	SN Roll	*
072	808 SN	*
073	Brush Slap	*
074	Brush Swish	*
075	Brush Roll	
076	Dry Stick	*
077	Side Stick	*
078	Lite Kick	*
079	Hybrid Kick1	*
080	Hybrid Kick2	*
081	Old Kick	*
082	Verb Kick	*
083	Round Kick	*
084	808 Kick	
085	Verb Tom Hi	*
086	Verb Tom Lo	*
087	Dry Tom Hi	
088	Dry Tom Lo	
089	Cl HiHat 1	*
090	Cl HiHat 2	*
091	Op HiHat	
092	Pedal HiHat	*
093	606 HiHat Cl	*
094	606 HiHat Op	
095	808 Claps	*
096	Hand Claps	*
097	Finger Snaps	*
098	Ride 1	
099	Ride 2	
100	Ride Bell 1	
101	Crash 1	
102	China Cym	
103	Cowbell 1	*
104	Wood Block	*
105	Claves	*
106	Bongo Hi	*
107	Bongo Lo	*
108	Cga Open Hi	*
109	Cga Open Lo	*
110	Cga Mute Hi	*
111	Cga Mute Lo	*
112	Cga Slap	*
113	Timbale	*
114	Cabasa Up	*
115	Cabasa Down	*
116	Cabasa Cut	*
117	Maracas	*
118	Long Guiro	*
119	Tambourine	*
120	Open Triangl	
121	Cuica	*
122	Vibraslap	
123	Timpani	
124	Applause	
125	REV Orch.Hit	*
126	REV TeknoHit	*
127	REV Back Hit	*
128	REV PhillHit	*
129	REV Steel DR	
130	REV Tin Wave	
131	REV NatrlSN1	*
132	REV NatrlSN2	*
133	REV PiccloSN	*
134	REV BalladSN	*
135	REV Side Stk	*
136	REV SN Roll	*
137	REV Brush 1	*
138	REV Brush 2	*
139	REV Brush 3	
140	REV LiteKick	*
141	REV HybridK1	*
142	REV HybridK2	*
143	REV Old Kick	*
144	REV Timpani	*
145	REV VerbTomH	*
146	REV VerbTomL	*
147	REV DryTom H	
148	REV DryTom M	
149	REV ClHiHat1	*
150	REV ClHiHat2	*
151	REV Op HiHat	*
152	REV Pedal HH	*
153	REV 606HH Cl	*
154	REV 606HH Op	*
155	REV Ride	
156	REV Cup	
157	REV Crash 1	*
158	REV China	*
159	REV DrySick	*
160	REV RealCLP	*
161	REV FingSnap	*
162	REV Cowbell	*
163	REV WoodBlck	*
164	REV Clve	*
165	REV Conga	*
166	REV Tamb	*
167	REV Maracas	*
168	REV Guiro	*
169	REV Cuica	*
170	REV Metro	*
171	Loop 1	
172	Loop 2	
173	Loop 3	
174	Loop 4	
175	Loop 5	
176	Loop 6	
177	Loop 7	
178	R8 Click	*
179	Metronome 1	
180	Metronome 2	*
181	MC500 Beep 1	*
182	MC500 Beep 2	*
183	Low Saw	
184	Low Saw inv	
185	Low P5 Saw	
186	Low Pulse 1	
187	Low Pulse 2	
188	Low Square	
189	Low Sine	
190	Low Triangle	
191	Low White NZ	
192	Low Pink NZ	
193	DC	

* : Les formes d’onde signalées par une “*” sont des formes d’ondes de type simple (à déclin naturel).

Liste des formes d’onde

XP-A (CARTE D’EXTENSION A : Session)

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001	StGrand L pA	043	NylonGt2 p A	085	JP Hollo A	127	Kick Ghost	169	REV TeknHit3
002	StGrand L pB	044	NylonGt2 p B	086	JP Hollo B	128	Snr&Tom MENU *	170	REV Deep K 3
003	StGrand L pC	045	NylonGt2 p C	087	JP Hollo C	129	Loose Snr	171	REV TD7 Kick
004	StGrand R pA	046	NylonGt2 mfA	088	Hard 5ths A	130	Ring Snr	172	REV Dance K2
005	StGrand R pB	047	NylonGt2 mfB	089	Hard 5ths B	131	808 Snr 2	173	REV Dance K3
006	StGrand R pC	048	NylonGt2 mfC	090	Hard 5ths C	132	909 Snr 2	174	REV Mix Kick
007	StGrand L fA	049	NylonGt2 f A	091	Blaster A	133	909 Snr 3	175	REV K.Ghost
008	StGrand L fB	050	NylonGt2 f B	092	Blaster B	134	90’s Snare	176	REV LooseSnr
009	StGrand L fC	051	NylonGt2 f C	093	Blaster C	135	Solo Snr	177	REV Ring Snr
010	StGrand R fA	052	P.Bass 3 A	094	Juno Rave A	136	Rap Snr	178	REV 808 Snr2
011	StGrand R fB	053	P.Bass 3 B	095	Juno Rave B	137	Talk Snr	179	REV 909 Snr2
012	StGrand R fC	054	P.Bass 3 C	096	Juno Rave C	138	Jingle Snr	180	REV 909 Snr3
013	OrcStrings A	055	Jazz Bass3 A	097	Wah Gtr MENU *	139	House Snr	181	REV 90’s Snr
014	OrcStrings B	056	Jazz Bass3 B	098	Wah Down 1	140	Snr Buzz	182	REV Solo Snr
015	OrcStrings C	057	Jazz Bass3 C	099	Wah Up 1	141	Tiny Snr 2	183	REV Rap Snr
016	Choir Aah A	058	Muted Bass A	100	Wah Down 2	142	Mute Snr	184	REV Talk Snr
017	Choir Aah B	059	Muted Bass B	101	Wah Up 2	143	909 Rim 2	185	REV JinglSnr
018	Choir Aah C	060	Muted Bass C	102	Gtr FX MENU *	144	909 Tom 2	186	REV HouseSnr
019	Choir Mmh A	061	Blow Sax A	103	Gtr Feedback	145	Clp&Snp MENU *	187	REV Snr Buzz
020	Choir Mmh B	062	Blow Sax B	104	Gtr Scrap	146	909 Claps 2	188	REV TinySnr2
021	Choir Mmh C	063	Blow Sax C	105	Gtr Slid Nz	147	HC2 Claps 1	189	REV Mute Snr
022	D.Solo Gtr A	064	T.Sax hrd A	106	Gtr Cut Nz	148	707 Claps	190	REV 909 Rim2
023	D.Solo Gtr B	065	T.Sax hrd B	107	Gtr Slap	149	HC2 Claps 2	191	REV 909 Tom2
024	D.Solo Gtr C	066	T.Sax hrd C	108	FX MENU *	150	FingerSnaps2	192	REV 909 Clp2
025	D.MuteGt p A	067	Flute Vib A	109	Sm.Club	151	FingerSnap 3	193	REV HC2 Clp1
026	D.MuteGt p B	068	Flute Vib B	110	Sm.Club fw	152	Bongo3 MENU *	194	REV 707 Clps
027	D.MuteGt p C	069	Flute Vib C	111	Sm.Club lp	153	Bongo3 Low	195	REV HC2 Clp2
028	D.MuteGt mpA	070	R&R Horns A	112	FX Bell 1	154	Bongo3 High	196	REV F.Snaps2
029	D.MuteGt mpB	071	R&R Horns B	113	FX Bell 1fw	155	Tambrin MENU *	197	REV F.Snap 3
030	D.MuteGt mpC	072	R&R Horns C	114	FX Bell 2	156	Tamb.Short	198	REV Bongo3 L
031	D.MuteGt mfA	073	Solo Tpt. A	115	FX Bell 2fw	157	Tamb.Long	199	REV Bongo3 H
032	D.MuteGt mfB	074	Solo Tpt. B	116	Auhvox	158	CR78 Tamb.	200	REV Tamb.Sht
033	D.MuteGt mfC	075	Solo Tpt. C	117	Tekno Hit 2	159	Shaker MENU2 *	201	REV Tamb.Lng
034	Clean TC 1 A	076	F.AccordionA	118	Tekno Hit 3	160	626 Shaker	202	REV CR78Tamb
035	Clean TC 1 B	077	F.AccordionB	119	Tekno Loop	161	Shaker 3	203	REV 626Shakr
036	Clean TC 1 C	078	F.AccordionC	120	FX Bomb	162	Shaker 4	204	REV Shaker 3
037	Clean TC2 pA	079	Vibraphone A	121	Kick MENU *	163	Shaker 5	205	REV Shaker 4
038	Clean TC2 pB	080	Vibraphone B	122	Deep Kick 3	164	REV Gt Scrap	206	REV Shaker 5
039	Clean TC2 pC	081	Vibraphone C	123	TD7 Kick	165	REV Gt SldNz		
040	Clean TC2 fA	082	VocalWave2 A	124	Dance Kick 2	166	REV Gt CutNz		
041	Clean TC2 fB	083	VocalWave2 B	125	Dance Kick 3	167	REV Gt Slap		
042	Clean TC2 fC	084	VocalWave2 C	126	Mix Kick	168	REV TeknHit2		

* : Les formes d’onde signalées par une “*” sont des formes d’ondes de type Menu. Celles-ci sont constituées de plusieurs formes d’onde, chacune affectée à une touche différente.

● Formes d’onde Menu XP-A

Les formes d’onde Menu sont elles-mêmes constituées de plusieurs formes d’ondes, chacune affectée à une note différente.

97 Wah Gtr MENU

Note	N°	Nom
C 4	98	Wah Down 1
D 4	99	Wah Up 1
E 4	100	Wah Down 2
F 4	101	Wah Up 2

102 Gtr FX MENU

Note	N°	Nom
C 4	103	Gtr Feedback
D 4	104	Gtr Scrap
E 4	105	Gtr Slid Nz
F 4	106	Gtr Cut Nz
G 4	107	Gtr Slap

108 FX MENU

Note	N°	Nom
C 4	116	Auhvox
D 4	109	Sm.Club
E 4	110	Sm.Club fw
F 4	111	Sm.Club lp
G 4	112	FX Bell 1
A 4	113	FX Bell 1fw
B 4	114	FX Bell 2
C 5	115	FX Bell 2fw
D 5	117	Tekno Hit 2
E 5	118	Tekno Hit 3
F 5	119	Tekno Loop
G 5	120	FX Bomb

121 Kick MENU

Note	N°	Nom
C 4	122	Deep Kick 3
D 4	123	TD7 Kick
E 4	124	Dance Kick 2
F 4	125	Dance Kick 3
G 4	126	Mix Kick
A 4	127	Kick Ghost

128 Snr&Tom MENU

Note	N°	Nom
C 4	129	Loose Snr
D 4	130	Ring Snr
E 4	131	808 Snr 2
F 4	132	909 Snr 2
G 4	133	909 Snr 3
A 4	134	90’s Snare
B 4	135	Solo Snr
C 5	136	Rap Snr
D 5	137	Talk Snr
E 5	138	Jingle Snr
F 5	139	House Snr
G 5	140	Snr Buzz
A 5	141	Tiny Snr 2
B 5	142	Mute Snr
C 6	143	909 Rim 2
D 6	144	909 Tom 2

145 Clp&Snp MENU

Note	N°	Nom
C 4	146	909 Claps 2
D 4	147	HC2 Claps 1
E 4	148	707 Claps
F 4	149	HC2 Claps 2
G 4	150	FingerSnaps2
A 4	151	FingerSnap 3

152 Bongo3 MENU

Note	N°	Nom
C 4	153	Bongo3 Low
D 4	154	Bongo3 High

155 Tambrin MENU

Note	N°	Nom
C 4	156	Tamb.Short
D 4	157	Tamb.Long
E 4	158	CR78 Tamb.

159 Shaker MENU2

Note	N°	Nom
C 4	160	626 Shaker
D 4	161	Shaker 3
E 4	162	Shaker 4
F 4	163	Shaker 5

XP-B (CARTE D’EXTENSION B : Orchestral)

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001	Vl Sect A	036	Vas Spicc C	071	Flugelhorn	106	EuroPiano fB	141	Castanets 2
002	Vl Sect B	037	Vcs Spicc A	072	Cornet	107	EuroPiano fC	142	Slapstick
003	Vl Sect C	038	Vcs Spicc B	073	HarmonMute2A	108	Harpsichord	143	Ratchet
004	Va Sect A	039	Vcs Spicc C	074	HarmonMute2B	109	Celesta A	144	Sleigh Bell
005	Va Sect B	040	Cbs Spicc A	075	HarmonMute2C	110	Celesta B	145	Tambourine
006	Va Sect C	041	Cbs Spicc B	076	Solo Tb A	111	Celesta C	146	Wind Chime 2
007	Vc Sect A	042	Cbs Spicc C	077	Solo Tb B	112	Harp A	147	REV Hit Maj
008	Vc Sect B	043	Multi Spicc	078	Solo Tb C	113	Harp B	148	REV Hit Min
009	Vc Sect C	044	VlSolo Spicc	079	Bass Tb	114	Harp C	149	REV Hit Dim
010	Cb Sect	045	VcSolo Spicc	080	Tb Sect	115	Glockenspiel	150	REV Bell
011	Multi STR A	046	MultSl Spicc	081	Tuba	116	Xylophone	151	REV Timp 1
012	Multi STR B	047	STR Attack	082	BRS Ensemble	117	Bass Marimba	152	REV Timp 2
013	Multi STR C	048	Pizzicato 1	083	Brass ff	118	TubularBells	153	REV SNR 1
014	Vl Sect Lp	049	Pizzicato 2	084	Full Orch.	119	Church Bells	154	REV SNR 2
015	Va Sect Lp	050	Piccolo	085	Orch Hit Maj	120	Timpani p	155	REV SNR 3
016	Vc Sect Lp	051	Oboe 1A	086	Orch Hit Min	121	Timpani f	156	REV BD 1
017	Cb Sect Lp	052	Oboe 1B	087	Orch Hit Dim	122	Timp Roll p	157	REV BD 2
018	Multi STR Lp	053	Oboe 1C	088	Choir A	123	Timp Roll f	158	REV BD 3
019	Vl Solo A	054	Oboe 2A	089	Choir B	124	Concert SNR1	159	REV BD Roll
020	Vl Solo B	055	Oboe 2B	090	Choir C	125	Concert SNR2	160	REV Crash
021	Vl Solo C	056	Oboe 2C	091	F.Hrn Sc1 Lp	126	Concert SNR3	161	REV Cym Hit
022	Va Solo A	057	Eng.Horn A	092	F.Hrn Sc2 Lp	127	SNR Roll	162	REV Tam Tam
023	Va Solo B	058	Eng.Horn B	093	F.Hrn MuteLp	128	Concert BD 1	163	REV Gong
024	Va Solo C	059	Eng.Horn C	094	Tb Sect Lp	129	Concert BD 2	164	REV PercHit1
025	Vc Solo A	060	Clarinet	095	BRS Ens Lp	130	Concert BD 3	165	REV PercHit2
026	Vc Solo B	061	Bs Clarinet	096	ff Brass Lp	131	BD Roll	166	REV Casta 1
027	Vc Solo C	062	Multi Cla	097	Full Orch Lp	132	Crash Cymbal	167	REV Casta 2
028	Cb Solo	063	Bassoon	098	Breath Wind	133	Crash Cym Lp	168	REV S.Stick
029	Multi Solo 1	064	Multi Reed	099	Breath Atack	134	Cymbal Hit	169	REV Sleigh
030	Multi Solo 2	065	Tnr.Recorder	100	Breath Whisl	135	Tam Tam	170	REV Tamb
031	Vls Spicc A	066	F.Horn Solo	101	Breath Hrmon	136	Gong	171	SNR Set
032	Vls Spicc B	067	F.Horn Sect1	102	EuroPiano pA	137	Perc Hit 1	172	Perc Set 1
033	Vls Spicc C	068	F.Horn Sect2	103	EuroPiano pB	138	Perc Hit 2	173	Perc Set 2
034	Vas Spicc A	069	F.Horn Mute	104	EuroPiano pC	139	Triangle	174	Perc Set 3
035	Vas Spicc B	070	Trumpet 2	105	EuroPiano fA	140	Castanets 1		

XP-C (CARTE D'EXTENSION C : Techno Collection)

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001	PHRASE MENU *	052	JUNO Bowing	103	Uuh Formant	154	TR606 PHH	205	TR707 Snr 2
002	120:House 1 **	053	JUNO Synth	104	Dist Ooh Vox	155	TR707 PHH	206	CR78 Snare
003	120:House 2 **	054	JX Synth	105	Talkbox	156	OHH MENU *	207	Headz Snare
004	120:House 3 **	055	Alpha Wave	106	VOCODER MENU *	157	TR909 OHH 1	208	Deep Snare
005	120:TeknoBNG **	056	Killer	107	TOM MENU *	158	TR909 OHH 2	209	Fat Snare
006	144:Tekno BD **	057	Detuned Saw	108	TR909 Tom	159	TR909 OHH 3	210	Antigua Snr
007	144:TeknoHAT **	058	Fat JP-6	109	TR909 DstTom	160	TR909 DstOHH	211	MC Snare
008	160:Drum'nBs **	059	Euro Dance	110	TR808 Tom	161	TR808 OHH	212	DJ Snare
009	184:Gabba **	060	Noisy 101	111	TR606 Tom	162	TR606 DstOHH	213	Macho Snare
010	132:Detroit **	061	Daft Wave	112	TR606 CmpTom	163	TR707 OHH	214	Clap Snare
011	132:Agogo **	062	Pizzy Techno	113	TR707 Tom	164	CR78 OHH	215	Rage Snare
012	116:Elect'80 **	063	Organ Pizz	114	TR707 CmpTom	165	R8 OHH	216	Indus Snare
013	120:Electro1 **	064	Garage Org	115	Deep Tom	166	Cym OHH	217	TekRok Snare
014	138:Electro2 **	065	FM Club Org	116	Kick Tom	167	CYMBAL MENU *	218	Jungle Snr 1
015	TB Dst Saw	066	Org Chord	117	Natural Tom	168	TR606 Cym 1	219	Jungle Snr 2
016	TB Dst Sqr 1	067	Dist TekGtr1	118	Can Tom	169	TR606 Cym 2	220	Jungle Snr 3
017	TB Dst Sqr 2	068	Dist TekGtr2	119	PERCUSS MENU *	170	TR606 DstCym	221	Jungle Snr 4
018	TB Reso Sqr1	069	GTR FX MENU *	120	TR808 Conga1	171	TR909 Ride	222	SideStiker
019	TB Reso Sqr2	070	JP Siren	121	TR808 Conga2	172	TR909DstRide	223	Ragga Snr 2
020	TB Reso Sqr3	071	Cold Dress	122	Surdo mute	173	TR707 Ride	224	Lo-Fi Snare
021	TB Saw	072	HIT MENU 1 *	123	Surdo open	174	TR909 Crash	225	Jungle Snr 5
022	TB Solid Saw	073	HIT MENU 2 *	124	TMB&SKR MENU *	175	TR909DsCrash	226	Urban Snare
023	TB Reso Saw	074	Beam HiQ	125	Tambourine 2	176	CLAP MENU *	227	Sim Snare
024	TB Square 1	075	Analog Bird	126	Rattle Tamb	177	TR909 Clap	228	Roll Snare
025	TB Square 2	076	ElectronFall	127	TechnoShaker	178	TS Clap	229	KICK MENU 1 *
026	TB Square 3	077	Retro UFO	128	Dance Shaker	179	Clap Stop	230	KICK MENU 2 *
027	Octa Bass	078	Jungle Beep	129	COW&RIM MENU *	180	TR707 Clap	231	TR909 Kick 1
028	Rave Bass	079	PC-2 Machine	130	TR808Cowbell	181	HC2 Dry Clap	232	TR909 Kick 2
029	FM Pluck Bs	080	Dr.Beat	131	TR707Cowbell	182	Scratch Clap	233	Plastic BD 1
030	FM Slide Bs	081	Mental Perc	132	CR78 Cowbell	183	Comp Clap	234	Plastic BD 2
031	Solid Bass	082	May Day Perc	133	TR727 Agogo	184	Claptail	235	TR808 Kick 1
032	JUNO-60 Bass	083	PC-2 Spacers	134	TR909 Rim	185	SNR MENU 1 *	236	TR808 Kick 2
033	SH-5 Bass	084	Techno Scene	135	TR808 Rim	186	SNR MENU 2 *	237	TR808 Kick 3
034	Dirty Bass	085	Pure Psycho	136	TR808 RimLng	187	SNR MENU 3 *	238	TR606 Kick 1
035	Sub Bass	086	TAO Hit	137	TR808 Claves	188	SNR MENU 4 *	239	TR606 Kick 2
036	Jungle Bass	087	Thin Beef	138	CHH MENU 1 *	189	SNR MENU 5 *	240	TR707 Kick 1
037	JP8000 Saw 1	088	Organ Hit 2	139	CHH MENU 2 *	190	TR909 Snr 1	241	TR707 Kick 2
038	JP8000 Saw 2	089	INDUST. MENU *	140	TR909 CHH 1	191	TR909 Snr 2	242	Culture Kick
039	JP-6 Saw	090	PCM Press	141	TR909 CHH 2	192	TR909 Snr 3	243	Optic Kick
040	Techno Saw	091	ElectricDunk	142	TR909 CHH 3	193	TR909 Snr 4	244	Lo-Fi BD
041	SH-1 Square	092	Thrill	143	TR808 CHH 1	194	TR909 Snr 5	245	Wet Kick
042	SH-1 Pulse	093	Drill Hit	144	TR808 CHH 2	195	TR909 Snr 6	246	Video Kick
043	JP8000 PWM	094	MachineShout	145	TR606 CHH	196	TR909 Snr 7	247	JungleKick 1
044	JP8000 FBK	095	Air Gun	146	TR707 CHH	197	TR808 Snr 1	248	Street Kick
045	260 Sub OSC	096	Emergency	147	CR78 CHH	198	TR808 Snr 2	249	Turbo Kick
046	Dist Synth	097	Buzzer	148	Pop CHH	199	TR808 Snr 3	250	JungleKick 2
047	Dist Square	098	Tonality	149	Bristol CHH	200	TR808 Snr 4	251	Tekno Kick
048	P5 Pipe	099	Aah Formant	150	PHH MENU *	201	TR606 Snr 1	252	Sim Kick
049	FM Garage	100	Eeh Formant	151	TR909 PHH 1	202	TR606 Snr 2	253	Amsterdam BD
050	JUNO Pluck	101	Iih Formant	152	TR909 PHH 2	203	TR606 Snr 3	254	TR909 Dst BD
051	Funky Synth	102	Ooh Formant	153	TR808 PHH	204	TR707 Snr 1	255	Roll Kick

* : Les formes d'onde signalées par une astérisque "*" sont des formes d'ondes de type Menu. Celles-ci sont elles-même constituées de différentes formes d'ondes , chacune affectée à une note différente.

**: Les formes d'onde signalées par deux astérisques "*" reproduisent un petit motif musical. Le chiffre (116 à 184) indiqué dans le nom de la forme d'onde indique le tempo en B.P.M. du motif lorsque vous le jouez au niveau du C4. Vous pouvez ainsi synchroniser ce type de formes d'onde à un séquenceur par exemple.

● Formes d’onde Menu de la carte XP-C

Les formes d’onde Menu sont elles-même constituées de plusieurs formes d’onde, chacune affectée à une note différente.

* : Les formes d’onde signalées par une astérisque «*» ne sont utilisées que dans les formes d’onde MENU.

1 PHRASE MENU

Note	N°	Nom
C 4	2	120:House 1
C# 4	3	120:House 2
D 4	4	120:House 3
D# 4	5	120:TeknoBNG
E 4	6	144:Tekno BD
F 4	7	144:TeknoHat
F# 4	8	160:Drum’nBs
G 4	9	184:Gabba
G# 4	10	132:Detroit
A 4	11	132:Agogo
A# 4	12	116:Elect’80
B 4	13	120:Electro1
C 5	14	138:Electro2

69 GTR FX MENU

Note	N°	Nom
C 4		GTR FX 1 *
C# 4		GTR FX 2 *

72 HIT MENU 1

Note	N°	Nom
C 4	74	Beam Hiq
C# 4		Noise Click *
D 4		Electro Prc *
D# 4	75	Anaolog Bird
E 4	76	ElectronFall
F 4	77	Retro UFO
F# 4	78	Jungle Beep
G 4	79	PC-2 Machine
G# 4		Dance Prc *
A 4	80	Dr.Beat
A# 4		CR78 Beat *
B 4	81	Mental Perc
C 5	82	May Day Perc
# 5	83	PC-2 Spacers

73 HIT MENU 2

Note	N°	Nom
C 4	84	Techno Scene
C# 1	85	Pure Psycho
D 4	86	TAO Hit
D# 4	87	Thin Beef
E 4		Techno Tone *
F 4	88	Organ Hit 2
F# 4		Scratch 4 *
G 4		Scratch PUSH *
G# 4		Scratch PULL *
A 4		Tape RWD *
A# 4		Reel Stop *

89 INDUST MENU

Note	N°	Nom
C 4		Indust Bomb *
C# 4		Door Comp *
D 4	90	PCM Press
D# 4	91	ElectricDunk
E 4	92	Thrill
F 4	93	Drill Hit
F# 4	94	MachineShout
G 4	95	Air Gun
G# 4		Swish *
A 4	96	Emergency
A# 4	97	Buzzer
B 4		TB reso *
C 5	98	Tonality

106 VOCODER MENU

Note	N°	Nom
C 4		VP “ei” *
C# 4		VP “ii” *
D 4		VP “ai” *
D# 4		VP “ou” *
E 4		VP “ju” *
F 4		VP “one” *
F# 4		VP “two” *
G 4		VP “three” *
G# 4		VP “four” *
A 4		VP “music” *
A# 4		VP “techno” *
B 4		VP “groove” *
C 5		VP “dance” *
C# 5		VP “funky” *
D 5		VP “rhythm” *
D# 5		VP “machine” *

107 TOM MENU

Note	N°	Nom
C 4	108	TR909 Tom
C# 4	109	TR909 DstTom
D 4	110	TR808 Tom
D# 4	111	TR606 Tom
E 4	112	TR606 CmpTom
F 4	113	TR707 Tom
F# 4	114	TR707 CmpTom
G 4	115	Deep Tom
G# 4	116	Kick Tom
A 4	117	Natural Tom
A# 4	118	Can Tom

119 PERCUSS MENU

Note	N°	Nom
C 4	120	TR808 Conga1
C# 4		TR808 Conga3 *
D 4	121	TR808 Conga2
D# 4		Hi Bongo L.F *
E 4		Lo Bongo L.F *
F 4		Mute CGA L.F *
F# 4		Hi Conga L.F *
G 4		Lo Conga L.F *
G# 4	122	Surdo mute
A 4	123	Surdo open
A# 4		H Timbal L.F *
B 4		L Timbal L.F *
C 5		Tabla Comp *

124 TMB&SKR MENU

Note	N°	Nom
C 4	125	Tambourine 2
C# 4	126	Battle Tamb
D 4	127	TechnoShaker
D# 4	128	Dance Shaker
E 4		TR808 Maracas *
F 4		CR78 Guiro *

129 COW&RIM MENU

Note	N°	Nom
C 4	130	TR808Cowbell
C# 4	131	TR707Cowbell
D 4	132	CR78 Cowbell
D# 4	133	TR727 Agogo
E 4	134	TR909 Rim
F 4		TR909 Dst Rim *
F# 4	135	TR808 Rim
G 4	136	TR808 RimLng
G# 4		TR707 Rim *
A 4		Ragga Rim *
A# 4	137	TR808 Claves

138 CHH MENU 1

Note	N°	Nom
C 4	140	TR909 CHH 1
C# 4	141	TR909 CHH 2
D 4	142	TR909 CHH 3
D# 4	143	TR808 CHH 1
E 4		TR808 CHH 3 *
F 4	144	TR808 CHH 2
F# 4		TR808 CHH 3 *
G 4	145	TR606 CHH
G# 4		TR606 CHH 2 *
A 4		TR606 CHH 3 *
A# 4	146	TR707 CHH
B 4	147	CR78 CHH
C 5		DM CHH *

139 CHH MENU 2

Note	N°	Nom
C 4	148	Pop CHH
C# 4		Pop CHH 2 *
D 4	149	Bristol CHH
D# 4		Lithe CHH *
E 4		R8 CHH *

150 PHH MENU

Note	N°	Nome
C 4	151	TR909 PHH 1
C# 4	152	TR909 PHH 2
D 4	153	TR808 PHH
D# 4		TR808 PHH 2 *
E 4	154	TR606 PHH
F 4		TR606 PHH 2 *
F# 4	155	TR707 PHH
G 4		HH Pedal *

156	OHH MENU	
Note	N°	Nom
C 4	157	TR909 OHH 1
C# 4	158	TR909 OHH 2
D 4		TR909 OHH 4 *
D# 4	159	TR909 OHH 3
E 4	160	TR909 DstOHH
F 4		TR808 OHH 2 *
F# 4	161	TR808 OHH
G 4		TR808 OHH 3 *
G# 4	162	TR606 DstOHH
A 4		TR707 HH *
A# 4	163	TR707 OHH
B 4	164	CR78 OHH
C 5		DM OHH *
C# 5		Hop OHH *
D 5	165	R8 OHH
D# 5	166	Cym OHH

167	CYMBAL MENU	
Note	N°	Nom
C 4	168	TR606 Cym 1
C# 4	169	TR606 Cym 2
D 4	170	TR606 DstCym
D# 4	171	TR909 Ride
E 4	172	TR909DstRide
F 4	173	TR707 Ride
F# 4	174	TR909 Crash
G 4	175	TR909DsCrash

176	CLAP MENU	
Note	N°	Nom
C 4	177	TR909 Clap
C# 4	178	TS Clap
D 4		TR909 Clap 2 *
D# 4	179	Clap Stop
E 4		808 Comp Clp *
F 4	180	TR707 Clap
F# 4	181	HC2 Dry Clap
G 4		DM Clap *
G# 4	182	Scratch Clap
A 4		Real Clap *
A# 4		Groove Clap *
B 4	183	Comp Clap
C 5	184	Claptail
C# 5		909 Clp Fuzz *

185	SNR MENU 1	
Note	N°	Nom
C 4	190	TR909 Snr 1
C# 4	191	TR909 Snr 2
D 4	192	TR909 Snr 3
D# 4	193	TR909 Snr 4
E 4	194	TR909 Snr 5
F 4		TR909 Snr 8 *
F# 4	195	TR909 Snr 6
G 4	196	TR909 Snr 7
G# 4		909 Snr Dst *
A 4		909 Snr Fuzz *
A# 4		TR808 Snr 5 *
B 4	197	TR808 Snr 1
C 5	198	TR808 Snr 2
C# 5	199	TR808 Snr 3
D 5	200	TR808 Snr 4
D# 5		TR808 Snr 6 *

186	SNR MENU 2	
Note	N°	Nom
C 4	201	TR606 Snr 1
C# 4	202	TR606 Snr 2
D 4		606 Snr Dst *
D# 4	203	TR606 Snr 3
E 4	204	TR707 Snr 1
F 4		TR707 Snr 3 *
F# 4	205	TR707 snr 2
G 4	206	CR78 Snare
G# 4		Clap Snare 2 *
A 4		Jungle Snr 9 *
A# 4		Rage Snare 2 *
B 4		Clap Snare 3 *
C 5		Clap Snare 4 *

187	SNR MENU 3	
Note	N°	Nom
C 4	207	Headz Snare
C# 4	208	Deep Snare
D 4	209	Fat Snare
D# 4		R&B Snare *
E 4	210	Antigua Snr
F 4	211	MC Snare
F# 4	212	DJ Snare
G 4	213	Macro Snare
G# 4		Lofi Snare *
A 4		Pistol Snr *
A# 4	214	Clap Snare
B 4	215	Rage Snare
C 5	216	Indus Snare
C# 5	217	TekRok Snare
D 5		Indus Snare *

188	SNR MENU 4	
Note	N°	Nom
C 4	218	Jungle Snr 1
C# 4	219	Jungle Snr 2
D 4	220	Jungle Snr 3
D# 4		Jungle Snr 6 *
E 4	221	Jungle Snr 4
F 4		Jungle Snr 7 *
F# 4	222	SideStickr
G 4		Cross Snr *
G# 4		Jungle Rim *
A 4	223	Ragga Snr 2
A# 4	224	Lo-fi Snare

189	SNR MENU 5	
Note	N°	Nom
C 4		Jungle Snr 10 *
C# 4	225	Jungle Snr 5
D 4		Jungle Snr 8 *
D# 4	226	Urban Snare
E 4		Lite Snare *
F 4	227	Sim Snare
F# 4		Electro Snr *
G 4	228	Roll Snare

229	KICK MENU 1	
Note	N°	Nom
C 4	231	TR909 Kick 1
C# 4	232	TR909 Kick 2
D 4		TR909 Kick 3 *
D# 4	233	Plastic BD 1
E 4	234	Plastic BD 2
F 4		TR909 Kick 4 *
F# 4	235	TR808 Kick 1
G 4	236	TR808 Kick 2
G# 4	237	TR808 Kick 3
A 4	238	TR606 Kick 1
A# 4	239	TR606 Kick 2
B 4		606 Dst Kick *
C 5	240	TR707 Kick 1
C# 5	241	TR707 Kick 1
D 5	242	Culture Kick

230	KICK MENU 2	
Note	N°	Nom
C 4		Hop Kick *
C# 4	243	Optic Kick
D 4	244	Lo-Fi BD
D# 4	245	Wet Kick
E 4		DR Cmp Kick *
F 4	246	Video Kick
F# 4	247	JungleKick 1
G 4	248	Street Kick
G# 4	249	Turbo Kick
A 4	250	JungleKick 2
A# 4	251	Tekno KIck
B 4	252	Sim Kick
C 5		Dance Kick 2 *
C# 5	253	Amsterdam BD
D 5	254	TR909 Dst BD
D# 5	255	Roll Kick

Liste des Patches

USER (groupe User)

N°	Nom	Voies	Mode
001	Temple of XP	4	POLY
002	Power Split	4	POLY
003	Symphonique2	4	POLY
004	Robot Voice	4	POLY
005	St.Concert	4	POLY
006	ViennaStrgs2	4	POLY
007	R&R Brass	3	POLY
008	Disto Stack	4	POLY
009	Tone Wh.Solo	3	POLY
010	Combing Slow	3	POLY
011	SessionNyln2	3	POLY
012	Celestial 2	4	POLY
013	Poly Brs	4	POLY
014	DanceStack 1	3	POLY
015	303 Ow Bass	1	SOLO
016	Flying Waltz	4	POLY
017	Silky Way	2	POLY
018	Simply June	1	POLY
019	Solo Vln 1 /	4	POLY
020	Super Tenor	3	POLY
021	Metal Solo	4	POLY
022	Creator	3	POLY
023	Amsterdamer	2	POLY
024	Techno Pizz	1	POLY
025	SA Rhodes 3	3	POLY
026	Dim Hit 1	4	POLY
027	Pan Pipes	2	POLY
028	JP-8 Str 1	2	POLY
029	Pretty Bells	2	POLY
030	Aurora	4	POLY
031	Breathy Humz	2	POLY
032	Full Orch.2	4	POLY
033	Clean Tele	4	POLY
034	Dunes	4	POLY
035	Cyber-Trance	3	POLY
036	RiversOfTime	4	POLY
037	F.Hrn Sect5/	3	POLY
038	DreamVoices2	2	POLY
039	HeavenlyPad	2	POLY
040	Sop.Sax mf	2	POLY
041	Sweep Clav 2	3	POLY
042	Cold JX	1	POLY
043	Solo Vc 1 /	3	POLY
044	RichStrings2	4	POLY
045	Techno Dream	3	POLY
046	StateXLChord	4	SOLO
047	Delicate EP	2	POLY
048	Bassic Needs	2	SOLO
049	Perky B	2	POLY
050	SquareLead 2	2	POLY
051	Earth Blow	2	POLY
052	BassMarimba1	2	POLY
053	Morning Lite	2	POLY
054	Raggatronic	4	POLY
055	Brass ff 1	2	POLY
056	Acc.de Paris	2	POLY
057	Oboe 1	2	POLY
058	Velo Power	4	POLY
059	Vintage Call	4	POLY
060	Steel Away	3	POLY
061	Spectrum Mod	4	POLY
062	Raverborg	4	POLY
063	Poly Saws	4	POLY
064	Adrenaline	4	POLY

N°	Nom	Voies	Mode
065	Heirborne	4	POLY
066	Trumpet	2	POLY
067	Glistening	4	POLY
068	Banded Jupe	1	POLY
069	Singing'Mini	1	SOLO
070	Chamber Ens2	2	POLY
071	DanceStack 5	4	POLY
072	SA Rhodes 4	4	POLY
073	Breathy Brs	3	POLY
074	Atmos Harp	4	POLY
075	303 Bass	2	POLY
076	Flute	1	POLY
077	Perc Hit 2 /	4	POLY
078	Oldies Organ	2	POLY
079	Dulcimer	2	POLY
080	Warmer Pad 2	2	POLY
081	ARPsychea	4	POLY
082	Choir 1	3	POLY
083	Agitato Str2	4	POLY
084	Pure Tibet	1	POLY
085	Flugelhorn 1	2	POLY
086	D-50 Stack	4	POLY
087	Noiz Mania	4	POLY
088	Slap Bass 2	1	SOLO
089	Amazing Echo	4	POLY
090	Moving Glass	1	POLY
091	BluesHarp	1	POLY
092	Tria Bells	4	POLY
093	DirtyOrgan 2	2	POLY
094	Dawn 2 Dusk	3	POLY
095	Just Lovely	1	POLY
096	SquareKeys 2	1	POLY
097	Natural Vlns	2	POLY
098	Arasian Morn	4	POLY
099	Euro-Dance 2	3	POLY
100	5th Pad	4	POLY
101	Liquid Sky	4	POLY
102	Sci-Fi Bells	3	POLY
103	Nomad Perc	3	POLY
104	Orn.Recorder	3	POLY
105	FXM Saw Lead	4	SOLO
106	Atlantis 2	4	POLY
107	Taj Mahal	1	POLY
108	X-hale	4	POLY
109	Stacc.Heaven	4	POLY
110	Altamira	2	POLY
111	Hit House	4	POLY
112	Solo F.Horn1	1	POLY
113	Celesta 1	1	POLY
114	ORBit Pad	2	POLY
115	SessionBrass	4	POLY
116	Sugar Bell	4	POLY
117	ChristmasFlt	2	POLY
118	Strobe Mode	4	POLY
119	Cave	4	POLY
120	TenorExprss2	2	POLY
121	Impact	4	POLY
122	X-Tronic Jam	4	SOLO
123	WarmViolins2	4	POLY
124	Rain Forest	4	POLY
125	Brass Ens 4	3	POLY
126	Perelandra	4	POLY
127	Teknoperator	4	POLY
128	Crowds	4	POLY

PR-A (groupe Preset A)

N°	Nom	Voies	Mode
001	64voicePiano	1	POLY
002	Bright Piano	1	POLY
003	Classique	2	POLY
004	Nice Piano	3	POLY
005	Piano Thang	3	POLY
006	Power Grand	3	POLY
007	House Piano	2	POLY
008	E.Grand	1	POLY
009	MIDIed Grand	3	POLY
010	Piano Blend	3	POLY
011	West Coast	4	POLY
012	PianoStrings	4	POLY
013	Bs/Pno+Brs	4	POLY
014	Waterhodes	2	POLY
015	S.A.E.P.	3	POLY
016	SA Rhodes 1	4	POLY
017	SA Rhodes 2	2	POLY
018	Stiky Rhodes	3	POLY
019	Dig Rhodes	2	POLY
020	Nylon EPiano	4	POLY
021	Nylon Rhodes	4	POLY
022	Rhodes Mix	3	POLY
023	PsychoRhodes	2	POLY
024	Tremo Rhodes	4	POLY
025	MK-80 Rhodes	1	POLY
026	MK-80 Phaser	1	POLY
027	Delicate EP	2	POLY
028	Octa Rhodes1	4	POLY
029	Octa Rhodes2	4	POLY
030	JV Rhodes+	4	POLY
031	EP+Mod Pad	4	POLY
032	Mr.Mellow	4	POLY
033	Comp Clav	1	POLY
034	Klavinet	4	POLY
035	Winger Clav	4	POLY
036	Phaze Clav 1	2	POLY
037	Phaze Clav 2	1	POLY
038	Phuzz Clav	2	POLY
039	Chorus Clav	1	POLY
040	Claviduck	2	POLY
041	Velo-Rez Clv	1	POLY
042	Clavicembalo	4	POLY
043	Analog Clav1	1	POLY
044	Analog Clav2	1	POLY
045	Metal Clav	3	POLY
046	Full Stops	2	POLY
047	Ballad B	3	POLY
048	Mellow Bars	4	POLY
049	AugerMentive	3	POLY
050	Perky B	2	POLY
051	The Big Spin	3	POLY
052	Gospel Spin	3	POLY
053	Roller Spin	3	POLY
054	Rocker Spin	3	POLY
055	Tone Wh.Solo	3	POLY
056	Purple Spin	4	POLY
057	60's LeadORG	2	POLY
058	Assalt Organ	3	POLY
059	D-50 Organ	2	POLY
060	Cathedral	4	POLY
061	Church Pipes	4	POLY
062	Poly Key	3	POLY
063	Poly Saws	4	POLY
064	Poly Pulse	4	POLY

No.	Name	Voies	Mode
065	Dual Profs	3	POLY
066	Saw Mass	4	POLY
067	Poly Split	4	POLY
068	Poly Brass	3	POLY
069	Stackoid	4	POLY
070	Poly Rock	4	POLY
071	D-50 Stack	4	POLY
072	Fantasia JV	4	POLY
073	Jimmee Dee	4	POLY
074	Heavenals	4	POLY
075	Mallet Pad	4	POLY
076	Huff N Stuff	3	POLY
077	Puff 1080	2	POLY
078	BellVox 1080	4	POLY
079	Fantasy Vox	4	POLY
080	Square Keys	2	POLY
081	Childlike	4	POLY
082	Music Box	3	POLY
083	Toy Box	2	POLY
084	Wave Bells	4	POLY
085	Tria Bells	4	POLY
086	Beauty Bells	4	POLY
087	Music Bells	2	POLY
088	Pretty Bells	2	POLY
089	Pulse Key	3	POLY
090	Wide Tubular	4	POLY
091	AmbienceVibe	4	POLY
092	Warm Vibes	2	POLY
093	Dyna Marimba	1	POLY
094	Bass Marimba	4	POLY
095	Nomad Perc	3	POLY
096	Ethno Metals	4	POLY
097	Islands Mlt	4	POLY
098	Steelin Keys	3	POLY
099	Steel Drums	1	POLY
100	Voicey Pizz	3	POLY
101	Sitar	2	POLY
102	Drone Split	4	POLY
103	Ethnopluck	4	POLY
104	Jamisen	2	POLY
105	Dulcimer	2	POLY
106	East Melody	2	POLY
107	MandolinTrem	4	POLY
108	Nylon Gtr	1	POLY
109	Gtr Strings	3	POLY
110	Steel Away	3	POLY
111	Heavenly Gtr	4	POLY
112	12str Gtr 1	2	POLY
113	12str Gtr 2	3	POLY
114	Jz Gtr Hall	1	POLY
115	LetterFrmPat	4	POLY
116	Jazz Scat	3	POLY
117	Lounge Gig	3	POLY
118	JC Strat	1	POLY
119	Twin Strats	3	POLY
120	JV Strat	2	POLY
121	Syn Strat	2	POLY
122	Rotary Gtr	2	POLY
123	Muted Gtr	1	POLY
124	SwitchOnMute	2	POLY
125	Power Trip	2	POLY
126	Crunch Split	4	POLY
127	Rezodrive	2	SOLO
128	RockYurSocks	4	SOLO

Voies : nombre de voies de polyphonie utilisées par le Patch

PR-B (groupe Preset B)

N°	Nom	Voies	Mode	N°	Nom	Voies	Mode
001	Dist Gtr 1	3	POLY	065	Analog Seq	2	POLY
002	Dist Gtr 2	3	POLY	066	Impact Vox	4	POLY
003	R&R Chunk	4	POLY	067	TeknoSoloVox	2	POLY
004	Phripphuzz	1	SOLO	068	X-Mod Man	2	POLY
005	Grungeroni	3	POLY	069	Paz <==> Zap	1	SOLO
006	Black Widow	4	POLY	070	4 Hits 4 You	4	POLY
007	Velo-Wah Gtr	1	POLY	071	Impact	4	POLY
008	Mod-Wah Gtr	2	POLY	072	Phase Hit	3	POLY
009	Pick Bass	1	SOLO	073	Tekno Hit 1	2	POLY
010	Hip Bass	2	POLY	074	Tekno Hit 2	2	POLY
011	Perc.Bass	3	SOLO	075	Tekno Hit 3	4	POLY
012	Homey Bass	2	SOLO	076	Reverse Hit	3	POLY
013	Finger Bass	1	SOLO	077	SquareLead 1	3	POLY
014	Nylon Bass	2	POLY	078	SquareLead 2	2	POLY
015	Ac.Upright	1	SOLO	079	You and Luck	2	SOLO
016	Wet Fretls	1	SOLO	080	Belly Lead	4	POLY
017	Fretls Dry	2	POLY	081	WhistlinAtom	2	POLY
018	Slap Bass 1	2	POLY	082	Edye Boost	2	SOLO
019	Slap Bass 2	1	SOLO	083	MG Solo	4	SOLO
020	Slap Bass 3	1	SOLO	084	FXM Saw Lead	4	SOLO
021	Slap Bass 4	2	POLY	085	Sawteeth	3	SOLO
022	4 Pole Bass	1	SOLO	086	Smoothe	2	SOLO
023	Tick Bass	4	SOLO	087	MG Lead	2	SOLO
024	House Bass	3	SOLO	088	MG Interval	4	SOLO
025	Mondo Bass	3	SOLO	089	Pulse Lead 1	3	POLY
026	Clk AnalogBs	2	SOLO	090	Pulse Lead 2	4	SOLO
027	Bass In Face	2	POLY	091	Little Devil	4	SOLO
028	101 Bass	2	SOLO	092	Loud SynLead	4	SOLO
029	Noiz Bass	2	SOLO	093	Analog Lead	2	SOLO
030	Super Jup Bs	2	POLY	094	5th Lead	2	SOLO
031	Occitan Bass	3	POLY	095	Flute	2	POLY
032	Hugo Bass	4	SOLO	096	Piccolo	1	POLY
033	Multi Bass	2	POLY	097	VOX Flute	4	POLY
034	Moist Bass	2	SOLO	098	Air Lead	2	POLY
035	BritelowBass	4	SOLO	099	Pan Pipes	2	POLY
036	Untamed Bass	3	SOLO	100	Airplaaane	4	POLY
037	Rubber Bass	3	SOLO	101	Taj Mahal	1	POLY
038	Stereoww Bs	3	SOLO	102	Raya Shaku	3	POLY
039	Wonder Bass	3	SOLO	103	Oboe mf	1	POLY
040	Deep Bass	2	POLY	104	Oboe Express	2	POLY
041	Super JX Bs	2	SOLO	105	Clarinet mp	1	POLY
042	W<RED>-Bass	4	POLY	106	ClariExpress	2	POLY
043	HI-Ring Bass	3	POLY	107	Mitzva Split	4	POLY
044	Euro Bass	2	SOLO	108	ChamberWinds	4	POLY
045	SinusoidRave	1	SOLO	109	ChamberWoods	3	POLY
046	Alternative	2	SOLO	110	Film Orch	4	POLY
047	Acid Line	1	SOLO	111	Sop.Sax mf	2	POLY
048	Auto TB-303	3	SOLO	112	Alto Sax	3	POLY
049	Hihat Tekno	2	POLY	113	AltoLead Sax	3	POLY
050	Velo Tekno 1	3	SOLO	114	Tenor Sax	3	POLY
051	Raggatronic	4	POLY	115	Baritone Sax	3	POLY
052	Blade Racer	4	POLY	116	Take A Tenor	4	POLY
053	S&H Pad	1	POLY	117	Sax Section	4	POLY
054	Syncrosonix	3	POLY	118	Bigband Sax	4	POLY
055	Fooled Again	1	POLY	119	Harmonica	2	POLY
056	Alive	3	POLY	120	Harmo Blues	2	POLY
057	Velo Tekno 2	2	POLY	121	BluesHarp	1	POLY
058	Rezoid	4	POLY	122	Hillbillys	4	POLY
059	Raverborg	4	POLY	123	French Bags	4	POLY
060	Blow Hit	4	POLY	124	Majestic Tpt	1	SOLO
061	Hammer Bell	3	POLY	125	Voluntare	2	POLY
062	Seq Mallet	2	POLY	126	2Trumpets	2	POLY
063	Intentions	3	POLY	127	Tpt Sect	4	POLY
064	Pick It	3	POLY	128	Mute TP mod	4	POLY

PR-C (groupe Preset C)

N°	Nom	Voies	Mode	N°	Nom	Voies	Mode
001	Harmon Mute	1	POLY	065	Harmonicum	2	POLY
002	Tp&Sax Sect	4	POLY	066	D-50 Heaven	2	POLY
003	Sax+Tp+Tb	3	POLY	067	Afro Horns	3	POLY
004	Brass Sect	4	POLY	068	Pop Pad	4	POLY
005	Trombone	1	POLY	069	Dreamesque	4	POLY
006	Hybrid Bones	4	POLY	070	Square Pad	4	POLY
007	Noble Horns	4	POLY	071	JP-8 Hollow	4	POLY
008	Massed Horns	3	POLY	072	JP-8Haunting	4	POLY
009	Horn Swell	4	POLY	073	Heirborne	4	POLY
010	Brass It!	4	POLY	074	Hush Pad	4	POLY
011	Brass Attack	3	POLY	075	Jet Pad 1	2	POLY
012	Archimede	3	POLY	076	Jet Pad 2	2	POLY
013	Rugby Horn	3	POLY	077	Phaze Pad	3	POLY
014	MKS-80 Brass	2	POLY	078	Phaze Str	4	POLY
015	True ANALOG	2	POLY	079	Jet Str Ens	2	POLY
016	Dark Vox	2	POLY	080	Pivotal Pad	4	POLY
017	RandomVowels	4	POLY	081	3D Flanged	1	POLY
018	Angels Sing	2	POLY	082	Fantawine	4	POLY
019	Pvox Oooze	3	POLY	083	Glassy Pad	3	POLY
020	Longing...	3	POLY	084	Moving Glass	1	POLY
021	Arasian Morn	4	POLY	085	Glasswaves	3	POLY
022	Beauty Vox	3	POLY	086	Shiny Pad	4	POLY
023	Mary-AnneVox	4	POLY	087	ShiftedGlass	2	POLY
024	Belltree Vox	4	POLY	088	Chime Pad	3	POLY
025	Vox Panner	2	POLY	089	Spin Pad	2	POLY
026	Spaced Voxx	4	POLY	090	Rotary Pad	4	POLY
027	Glass Voices	3	POLY	091	Dawn 2 Dusk	3	POLY
028	Tubular Vox	4	POLY	092	Aurora	4	POLY
029	Velo Voxx	2	POLY	093	Strobe Mode	4	POLY
030	Wavox	3	POLY	094	Albion	2	POLY
031	Doos	1	POLY	095	Running Pad	4	POLY
032	Synvox Comps	4	POLY	096	Stepped Pad	4	POLY
033	Vocal Oohz	3	POLY	097	Random Pad	4	POLY
034	LFO Vox	1	POLY	098	SoundtrkDANC	4	POLY
035	St.Strings	2	POLY	099	Flying Waltz	4	POLY
036	Warm Strings	4	POLY	100	Vanishing	1	POLY
037	Somber Str	4	POLY	101	5th Sweep	4	POLY
038	Marcato	2	POLY	102	Phazweep	4	POLY
039	Bright Str	2	POLY	103	Big BPF	4	POLY
040	String Ens	4	POLY	104	MG Sweep	4	POLY
041	TremoloStrng	2	POLY	105	CeremonyTimp	3	POLY
042	Chambers	3	POLY	106	Dyno Toms	4	POLY
043	ViolinCello	4	POLY	107	Sands ofTime	4	POLY
044	Symphonique	4	POLY	108	Inertia	4	POLY
045	Film Octaves	4	POLY	109	Vektogram	4	POLY
046	Film Layers	4	POLY	110	Crash Pad	4	POLY
047	Bass Pizz	4	POLY	111	Feedback VOX	4	POLY
048	Real Pizz	3	POLY	112	Cascade	1	POLY
049	Harp On It	3	POLY	113	Shattered	2	POLY
050	Harp	2	POLY	114	NextFrontier	2	POLY
051	JP-8 Str 1	2	POLY	115	Pure Tibet	1	POLY
052	JP-8 Str 2	3	POLY	116	Chime Wash	4	POLY
053	E-Motion Pad	4	POLY	117	Night Shade	4	POLY
054	JP-8 Str 3	4	POLY	118	Tortured	4	POLY
055	Vintage Orch	4	POLY	119	Dissimilate	4	POLY
056	JUNO Strings	3	POLY	120	Dunes	4	POLY
057	Gigantalog	4	POLY	121	Ocean Floor	1	POLY
058	PWM Strings	3	POLY	122	Cyber Space	3	POLY
059	Warmth	2	POLY	123	Biosphere	2	POLY
060	ORBit Pad	2	POLY	124	Variable Run	4	POLY
061	Deep Strings	2	POLY	125	Ice Hall	2	POLY
062	Pulsify	4	POLY	126	ComputerRoom	4	POLY
063	Pulse Pad	4	POLY	127	Inverted	4	POLY
064	Greek Power	4	POLY	128	Terminate	3	POLY

Voies : nombre de voies de polyphonie utilisées par le Patch

Liste des Patches

PR-D (groupe GM)

N°	Nom	Voies	Mode	N°	Nom	Voies	Mode
001	Piano 1	2	POLY *1	065	Soprano Sax	1	POLY
002	Piano 2	2	POLY *2	066	Alto Sax	1	POLY
003	Piano 3	2	POLY	067	Tenor Sax	1	POLY *1
004	Honky-tonk	2	POLY	068	Baritone Sax	2	POLY
005	E.Piano 1	2	POLY	069	Oboe	1	POLY *2
006	E.Piano 2	4	POLY	070	English Horn	1	POLY *2
007	Harpsichord	1	POLY *2	071	Bassoon	2	POLY *2
008	Clav.	2	POLY	072	Clarinet	1	POLY
009	Celesta	1	POLY *2	073	Piccolo	1	POLY *2
010	Glockenspiel	2	POLY *2	074	Flute	1	POLY
011	Music Box	1	POLY	075	Recorder	2	POLY *2
012	Vibraphone	1	POLY	076	Pan Flute	2	POLY
013	Marimba	1	POLY *2	077	Bottle Blow	2	POLY
014	Xylophone	2	POLY *2	078	Shakuhachi	1	POLY
015	Tubular-bell	2	POLY *2	079	Whistle	1	POLY
016	Santur	2	POLY	080	Ocarina	2	POLY
017	Organ 1	1	POLY	081	Square Wave	2	POLY
018	Organ 2	1	POLY	082	Saw Wave	2	POLY
019	Organ 3	2	POLY	083	Syn.Calliope	2	POLY
020	Church Org.1	2	POLY	084	Chiffer Lead	2	POLY
021	Reed Organ	1	POLY	085	Charang	3	POLY
022	Accordion Fr	1	POLY *1	086	Solo Vox	2	POLY
023	Harmonica	1	POLY	087	5th Saw Wave	3	POLY
024	Bandoneon	2	POLY	088	Bass & Lead	2	POLY
025	Nylon-str.Gt	1	POLY *1	089	Fantasia	3	POLY
026	Steel-str.Gt	1	POLY	090	Warm Pad	2	POLY
027	Jazz Gt.	1	POLY	091	Polysynth	2	POLY
028	Clean Gt.	1	POLY *1	092	Space Voice	2	POLY
029	Muted Gt.	1	POLY	093	Bowed Glass	3	POLY
030	Overdrive Gt	1	POLY	094	Metal Pad	2	POLY
031	DistortionGt	1	POLY *1	095	Halo Pad	3	POLY
032	Gt.Harmonics	3	POLY	096	Sweep Pad	2	POLY
033	Acoustic Bs.	3	POLY	097	Ice Rain	2	POLY
034	Fingered Bs.	1	POLY	098	Soundtrack	2	POLY
035	Picked Bs.	1	POLY *1	099	Crystal	2	POLY
036	Fretless Bs.	1	POLY	100	Atmosphere	2	POLY
037	Slap Bass 1	1	POLY	101	Brightness	3	POLY
038	Slap Bass 2	2	POLY	102	Goblin	2	POLY
039	Synth Bass 1	1	POLY	103	Echo Drops	2	POLY
040	Synth Bass 2	1	POLY	104	Star Theme	2	POLY
041	Violin	1	POLY *2	105	Sitar	1	POLY
042	Viola	2	POLY *2	106	Banjo	1	POLY
043	Cello	2	POLY *2	107	Shamisen	2	POLY
044	Contrabass	2	POLY *2	108	Koto	1	POLY
045	Tremolo Str	1	POLY	109	Kalimba	1	POLY
046	PizzicatoStr	1	POLY *2	110	Bag Pipe	3	POLY
047	Harp	1	POLY *2	111	Fiddle	1	POLY
048	Timpani	2	POLY *2	112	Shanai	1	POLY
049	Strings	2	POLY	113	Tinkle Bell	4	POLY
050	Slow Strings	1	POLY	114	Agogo	1	POLY
051	Syn.Strings1	2	POLY	115	Steel Drums	1	POLY
052	Syn.Strings2	2	POLY	116	Woodblock	1	POLY
053	Choir Aahs	1	POLY *1	117	Taiko	4	POLY
054	Voice Oohs	1	POLY	118	Melo. Tom 1	2	POLY
055	SynVox	1	POLY	119	Synth Drum	2	POLY
056	OrchestraHit	2	POLY *2	120	Reverse Cym.	1	POLY *2
057	Trumpet	1	POLY *1	121	Gt.FretNoise	1	POLY
058	Trombone	2	POLY *2	122	Breath Noise	2	POLY
059	Tuba	2	POLY *2	123	Seashore	3	POLY
060	MutedTrumpet	1	POLY *2	124	Bird	4	POLY
061	French Horn	2	POLY *2	125	Telephone 1	1	POLY
062	Brass 1	1	POLY *2	126	Helicopter	2	POLY
063	Synth Brass1	1	POLY	127	Applause	4	POLY
064	Synth Brass2	2	POLY	128	Gun Shot	2	POLY

*1 : Patches qui reprennent les formes d'onde XP-A (carte Session).

*2 : Patches qui reprennent les formes d'onde XP-B (carte Orchestral).

PR-E (groupe Preset E)

N°	Nom	Voies	Mode	N°	Nom	Voies	Mode
001	Echo Piano	3	POLY	065	Civilization	3	POLY
002	Upright Pno	3	POLY	066	Mental Chord	4	SOLO
003	RD-1000	3	POLY	067	House Chord	4	SOLO
004	Player's EP	2	POLY	068	Sequalog	4	POLY
005	D-50 Rhodes	4	POLY	069	Booster Bips	2	POLY
006	Innocent EP	2	POLY	070	VintagePlunk	4	SOLO
007	Echo Rhodes	4	POLY	071	Plik-Plok	2	POLY
008	See-Thru EP	3	POLY	072	RingSequence	4	POLY
009	FM BellPiano	3	POLY	073	Cyber Swing	4	POLY
010	Ring E.Piano	4	POLY	074	Keep :-)	2	POLY
011	Soap Opera	1	POLY	075	Resojuice	2	SOLO
012	Dirty Organ	3	POLY	076	B'on d'moov!	3	POLY
013	Surf's Up!	2	POLY	077	Dist TB-303	2	SOLO
014	Organesque	3	POLY	078	Temple of JV	4	POLY
015	pp Harmonium	1	POLY	079	Planet Asia	4	POLY
016	PieceOfCheez	1	POLY	080	Afterlife	3	POLY
017	Harpsy Clav	2	POLY	081	Trancing Pad	2	POLY
018	Exotic Velo	4	POLY	082	Pulsatronic	3	POLY
019	HolidayCheer	4	POLY	083	Cyber Dreams	3	POLY
020	Morning Lite	2	POLY	084	Warm Pipe	1	SOLO
021	Prefab Chime	3	POLY	085	Pure Pipe	2	POLY
022	Belfry Chime	3	POLY	086	SH-2000	2	SOLO
023	Stacc.Heaven	4	POLY	087	X..? Whistle	3	POLY
024	2.2 Bell Pad	4	POLY	088	Jay Vee Solo	3	POLY
025	Far East	4	POLY	089	Progresso Ld	4	SOLO
026	Wire Pad	3	POLY	090	Adrenaline	4	POLY
027	PhaseBlipper	2	POLY	091	Enlighten	4	POLY
028	Sweep Clav	3	POLY	092	Glass Blower	3	POLY
029	Glider	2	POLY	093	Earth Blow	2	POLY
030	Solo Steel	4	POLY	094	JX SqrCarpet	2	POLY
031	DesertCrystl	4	POLY	095	Dimensional	2	POLY
032	Clear Guitar	3	POLY	096	Jupiterings	2	POLY
033	Solo Strat	3	POLY	097	Analog Drama	3	POLY
034	Feed Me!	4	POLY	098	Rich Dynapad	4	POLY
035	Tube Smoke	2	POLY	099	Silky Way	2	POLY
036	Creamy	2	POLY	100	Gluey Pad	3	POLY
037	Blusey OD	2	POLY	101	BandPass Mod	2	POLY
038	Grindstone	2	POLY	102	Soundtraque	2	POLY
039	OD 5ths	3	POLY	103	Translucence	4	POLY
040	East Europe	2	POLY	104	Darkshine	4	POLY
041	Dulcitar	4	POLY	105	D'light	2	POLY
042	Atmos Harp	4	POLY	106	December Sky	4	POLY
043	Pilgrimage	4	POLY	107	Octapad	3	POLY
044	202 Rude Bs	2	SOLO	108	JUNO Power!	4	POLY
045	2pole Bass	2	SOLO	109	Spectrum Mod	4	POLY
046	4pole Bass	2	SOLO	110	Stringsheen	3	POLY
047	Phaser MC	2	POLY	111	GR500 TmpDly	2	POLY
048	Miniphaser	2	POLY	112	Mod DirtyWav	3	POLY
049	Acid TB	1	SOLO	113	Silicon Str	4	POLY
050	Full Orchest	4	POLY	114	D50FantaPerc	3	POLY
051	Str + Winds	4	POLY	115	Rotodreams	3	POLY
052	Flute 2080	2	POLY	116	Blue Notes	4	POLY
053	Scat Flute	2	POLY	117	RiversOfTime	4	POLY
054	Sax Choir	4	POLY	118	Phobos	2	POLY
055	Ballad Trump	4	POLY	119	2 0 8 0	4	POLY
056	Sm.Brass Grp	4	POLY	120	Unearthly	4	POLY
057	Royale	4	POLY	121	Glistening	4	POLY
058	Brass Mutes	2	POLY	122	Sci-Fi Str	3	POLY
059	Breathy Brs	3	POLY	123	Shadows	4	POLY
060	3 Osc Brass	3	POLY	124	Helium Queen	4	SOLO
061	P5 Polymod	2	POLY	125	Sci-Fi FX x4	1	POLY
062	Triumph Brs	3	POLY	126	Perky Noize	3	POLY
063	Techno Dream	3	POLY	127	Droplet	3	POLY
064	Organizer	3	POLY	128	Rain Forest	4	POLY

Voies : nombre de voies de polyphonie utilisées par le Patch

XP-A (CARTE D’EXTENSION A : Session)

N°	Nom	Voies
001	St.Concert	4
002	9ft.Grand 1	4
003	9ft.Grand 2	4
004	Euro Classic	2
005	St.Pno & Str	4
006	Compress Pno	1
007	LA Session	4
008	Water Piano	4
009	Vibra Rhodes	3
010	Stack Rhodes	4
011	ArcoEnsemble	2
012	Vienna Strgs	3
013	Str Adagio	2
014	Oct Strings	3
015	Silky Filter	2
016	Soft Strings	2
017	SlowStr.Sect	2
018	GiantStrings	4
019	Str+Choir 1	4
020	Str+Choir 2	4
021	Str+Choir 3	4
022	Breathy Humz	2
023	Dream Voices	2
024	Mmmms	2
025	Chorale	1
026	Space Men	3
027	Choir Mm+Aah	4
028	Ivory Mist	4
029	PercussiVox	4
030	Mysteriouso	3
031	Phase Mmhs	3
032	AmbientStory	4
033	Venus	3
034	SessionBrass	4
035	Port.Tpts	2
036	R&R Brass	3
037	Echo Brass	4
038	E.Coast Brs	4
039	Bop Soli	2
040	Soft Saxes	4
041	Orchestral	4
042	Octalog Hrn	2
043	Tpt Soloist	1
044	Legato Tpt	2
045	Dyno Trumpet	2
046	Ethno-Trumps	2
047	Super Tenor	3
048	TenorExpress	2
049	T.Sax f	1
050	Legato Flute	2
051	Touch Flute	2
052	NewAge Flute	1
053	Flute inMist	2
054	Hybrid Flute	2
055	Flute & Cla	3
056	ChristmasFlt	2
057	Fifth Flute	2
058	Cosmic Flute	2
059	Acc.de Paris	2
060	Paris 50’s	4
061	Musette Ens	4
062	Montmartre	2
063	Sad Akordion	3
064	Fr.Accordion	1
065	Fr.Accord 2	2
066	Troubadour	3
067	SessionNylon	3
068	Solo Nylon 1	3
069	Solo Nylon 2	2
070	Nylon & Str	4
071	Nylon & Flt	3
072	Nylon Chord	3
073	Stratar	2
074	Clean Tele	4
075	Nashville	1
076	Super Trem	4
077	SpaghettiGtr	2
078	Duanne’sTone	2
079	Big Hair Ld	2
080	Metal Solo	4
081	Crunch Tone	1
082	Overdriven	1
083	Blues Tele	4
084	Tube Double	2
085	Neil’s Rust	4
086	Short Crunch	4
087	X-Fade Metal	4
088	Velo Power	4
089	Phazy Chunk	4
090	Reso Tele	1
091	Wah Wah BPM	4
092	Rock P.Bass1	1
093	Rock P.Bass2	2
094	Rock P.Bass3	4
095	Big Jazz Bs	3
096	BriteJazz Bs	1
097	Ch.Jazz Bs	2
098	Mellow Jz Bs	2
099	Mute E.Bs	1
100	Octabahn Bs	4
101	Slobbery Bs	2
102	Phase Worm	2
103	Euro Rave Bs	2
104	Pumpin’ Bs	3
105	Tech NoBase	2
106	Bad Acid Bs	2
107	CheepEcho Bs	3
108	Manic Bs	4
109	JP6 Sqr Key	2
110	Square drops	1
111	Celestial	3
112	Heavenly Eko	4
113	JD-800 Nomad	3
114	Vibrolater	4
115	MartianChime	4
116	Big Wet Blip	4
117	Amazing Echo	4
118	DelaySession	4
119	Deletex	4
120	Tarlia	3
121	Mahoroba	4
122	Eurotek Clav	2
123	Dope Resoclv	1
124	Tekno Juno	2
125	Buzzzzzzzzzz	2
126	Slop-a-rama	2
127	Isn’t Pretty	3
128	Polywasp	1
129	Quixelate	4
130	Trangoa Wave	2
131	Spiked Cheez	3
132	Glassy Cheez	3
133	Super 808Cow	4
134	Arpeggiatoid	4
135	Euro Hit 1	4
136	Euro Hit 2	2
137	Rave Slice	1
138	Str Torture	2
139	Juno Harpsi	3
140	Big Mess Pad	4
141	Harpsichoir	4
142	Echo Juno	3
143	Phazerave	2
144	DanceStack 1	3
145	DanceStack 2	4
146	DanceStack 3	4
147	DanceStack 4	3
148	DanceStack 5	4
149	DanceStack 6	3
150	DanceStack 7	4
151	DanceStack 8	4
152	Eurotek Brs	4
153	Synergy Brs	4
154	PortaSynthex	3
155	Razor VCOs	4
156	Big PWM	2
157	Flutey Stack	2
158	Wobbly 5th	4
159	Tekno Square	3
160	Trance VoXxX	4
161	Random Rave	3
162	Raver Circus	4
163	Resorave	2
164	Flangomatic	2
165	O-Zu-Nu	4
166	Sub Divided	1
167	Ancient Sqr	2
168	Fat Flange	2
169	Phaze NRG	1
170	Phase Vox	3
171	Systekno	4
172	On the move!	2
173	XP’ration	2
174	Big Ensemble	4
175	Lazerette	3
176	Fazed String	4
177	Combing Slow	3
178	Jet Stack	4
179	Phazeslopad	4
180	Rize Mass	3
181	Portent	2
182	DCO Sweeper	3
183	Sweep Rain	4
184	Sweep Stack	3
185	Big Vectors	4
186	Poly Swell	2
187	Alchemy	3
188	Soli-na	2
189	90s Str Mach	4
190	Ultra Cheez	2
191	Juno-60 Pad	3
192	Progressive	2
193	Build-Up Syn	3
194	Atlantis 2	4
195	Perelandra	4
196	Plutonium	4
197	Nautilus	2
198	Metal Dreams	2
199	Glass Clouds	4
200	Harmonicloud	4
201	Shining Veil	3
202	Ethereal JX	2
203	Striking 5th	4
204	Meow 5ths	2
205	Stepflanger	3
206	Happy LFOs	4
207	Aero Insect	3
208	Beat Sweeper	2
209	Wormy Lead	3
210	Atmo Lead	3
211	Caliolead	3
212	Tweedles	2
213	Raw PWM	2
214	Voc Solo 5th	4
215	Dirty Lead	2
216	Boostweeper1	2
217	Boostweeper2	2
218	B3 Filth	4
219	Phazed Organ	3
220	VSw Vibrafon	3
221	SA Vibe	1
222	Rich Vibes	2
223	SpaceGamelan	4
224	Toy Vibe	3
225	Analog Bomb	2
226	Seashore 2	4
227	Creation	4
228	Cyberjunkie	4
229	Sci-Fi Bells	3
230	Shine on	1
231	DEMO Piano1	4
232	DEMO Piano2	4
233	DEMO PnoVox	3
234	DEMO Str 1	2
235	DEMO Str 2	2
236	DEMO Str 3	2
237	DEMO SynPuls	2
238	DEMO 5thPad	4
239	DEMO Choir	2
240	DEMO Brass	1
241	DEMO Tenor	3
242	DEMO Tpt	1
243	DEMO Flute	2
244	DEMO Nylon	4
245	DEMO PhaseGt	4
246	DEMO DistGt1	4
247	DEMO DistGt2	3
248	DEMO Strat	3
249	DEMO SlapBs	2
250	DEMO P.Bass	1
251	DEMO SynBs	2
252	DEMO SynLead	4
253	DEMO Insect	4
254	DEMO Buzzzzz	2
255	DEMO Crowd	4

Voies : nombre de voies de polyphonie utilisées par le Patch

XP-B (CARTE D’EXTENSION B : Orchestral)

N°	Nom	Voies
001	Warm Violins	3
002	Slow Vlns 1	3
003	Vlns+Vlas 1	4
004	Vl Sect mono	2
005	Arco Violins	4
006	Marcato Vls1	4
007	Vlns+Vlas 2	2
008	Agitato Vls1	4
009	Rosin Pad 1	2
010	Dry Mid-High	4
011	Natural Vlns	2
012	Sad Vln Sect	2
013	Marcato Vas	2
014	Arco Violas	2
015	Thick Violas	2
016	Va Sect f	1
017	Va Small Sec	3
018	Agitato Vas1	4
019	Sad Violas	2
020	Fast Cellos1	4
021	Vcs Legato 1	1
022	Marcato Vcs1	3
023	Small Vc Sec	2
024	Agitato Vcs1	4
025	Small Cellos	1
026	Sad CelloSec	2
027	Cb Sect ff	4
028	Wide Basses	2
029	mf Basses	1
030	Agitato Cbs1	4
031	Vcs+Cbs	2
032	2 Basses	2
033	Euro Strings	4
034	Rich Strings	4
035	Multi Strs 1	2
036	VlsVasVcsCbs	4
037	Bright Strs	4
038	Classicl Str	3
039	Full Strings	4
040	Med Str Sec	2
041	Small Strngs	1
042	Strings Arco	4
043	Vivace Strs	4
044	Agitato STR1	4
045	LowSTR Attak	4
046	Bad Guy STR	3
047	Ominous	4
048	Lo Express	4
049	DramaStrings	4
050	Solo Vln 1 /	4
051	Solo Vln 2	2
052	Chorus Vln	2
053	Stereo Vln	3
054	Agitato Vln1	2
055	Solo Vla 1 /	3
056	Solo Vla 2	2
057	Chorus Viola	2
058	Stereo Viola	3
059	Agitato Vla	2
060	Solo Vc 1 /	3
061	Solo Vc 2	2
062	Stereo Cello	3
063	Chorus Cello	2
064	Marcato Vc 1	1
065	Solo Cb 1 /	3
066	Solo Cb 2	2
067	Marcato Cb 1	1
068	Chamber Ens1	1
069	Chamber Ens2	2
070	Vln+Vla Dble	2
071	Vln+Vc Dbl1	2
072	Vla+Vc Dbl2	2
073	Vla+Vc Dble	2
074	Pizzicato 1	3
075	Mono Pizz	1
076	Pizzicato 2	2
077	Room Pizz	1
078	Hall Pizz	4
079	Tight Pizz	3
080	Short Pizz	2
081	STR Marcato1	2
082	Oct Marcato	4
083	Lower Marc!!	4
084	Big Marc!	4
085	STR Spiccato	3
086	Fast Attacks	4
087	Flute	1
088	Flute V-Sw	4
089	Piccolo	1
090	Piccolo Flt	2
091	Recorder	1
092	Oboe 1	2
093	Oboe 2	2
094	Oboe 3	2
095	Oboe 4	2
096	Oboe 5	2
097	English Hrn1	1
098	English Hrn2	1
099	English Hrn3	1
100	Bassoon 1	1
101	Bassoon 2	1
102	Clarinet 1	1
103	Clarinet 2	2
104	Bs Clarinet1	2
105	Bs Clarinet2	2
106	Trumpet 1	1
107	Trumpet 2	3
108	Trumpet 3	2
109	Flugelhorn 1	2
110	Flugelhorn 2	1
111	Cornet 1	1
112	Cornet 2	2
113	Solo Tb 1	1
114	Solo Tb 2	1
115	Solo Tb 3 /	4
116	Solo Tb 4 /	2
117	Bs Tb 1	1
118	Bs Tb 2 /	2
119	Harmon Mute1	1
120	Harmon Mute2	2
121	Tuba 1	2
122	Tuba 2	2
123	Solo F.Horn1	1
124	Solo F.Horn2	1
125	Sml F.Hrn sc	3
126	Horn Sect 1/	4
127	F.Horn sc x4	1
128	Fr.Horn sfz	2
129	F.Hrn Sect2/	2
130	F.Hrn Sect3	2
131	F.Hrn Sect4	4
132	F.Hrn Sect5/	3
133	F.Hrn Sect6	2
134	F.Hrn Sect7	4
135	F.Hrn Sect8	2
136	MuteHrn Sect	1
137	Horn+Wood 1	4
138	Horn+Wood 2	4
139	Horn+Wood 3	3
140	Wood Sect 1	3
141	Wood Sect 2	4
142	Wood Sect 3	3
143	Wood Sect 4	3
144	2 Oboes	2
145	Oboe + Cla	2
146	Flt + Piccl	2
147	Flute + Cla	2
148	Bassoon+EHrn	3
149	Hi Woodwinds	4
150	WoodwindSplt	2
151	Multi Reed	1
152	4Trombones	2
153	Tb Sect 1	3
154	Tb + Tp	2
155	4Trumpets	4
156	3 Trumpets	3
157	Brass ff 1	2
158	Brass ff 2	3
159	Brass ff 3	4
160	McArthur Brs	4
161	Big Bones	4
162	BassBoneSect	3
163	Brass Swell1	3
164	Full Brs 1	4
165	Brass Sect1/	4
166	Brass Ens 1	3
167	Brass Ens 2	3
168	Brass Ens 3	3
169	Brass Ens 4	3
170	Brass Ens 5	3
171	Brass Ens 6	3
172	Brass Ens 7	3
173	Brass Ens 8	3
174	Horn Strings	4
175	Full Orch.1	2
176	Full Orch.2	4
177	Full Orch.3	4
178	Full Orch.4	4
179	Maj Hit 1	4
180	Min Hit 1	4
181	Dim Hit 1	4
182	Major Stab!	4
183	Maj Hit 2	4
184	Min Hit 2	4
185	Classical Gt	3
186	Harp 1	1
187	Harp 2	2
188	Plucked Harp	3
189	Harp StrumMj	4
190	Harp StrumMn	4
191	Water Harp	3
192	ClasclPiano1	2
193	ClasclPiano2	3
194	ClasclPiano3	2
195	ClasclPiano4	2
196	Harpsichord1	2
197	Harpsichord2	3
198	Harpsichord3	4
199	Harpsichord4	3
200	Celesta 1	1
201	Celesta 2	2
202	Celesta 3	1
203	Glockenleste	2
204	Marimba	1
205	BassMarimba1	2
206	BassMarimba2	1
207	Vibe	1
208	Xylophone 1	2
209	Xylophone 2	3
210	Xylophone 3	1
211	Glocken 1	1
212	Glocken 2	1
213	ChurchBells1	3
214	ChurchBells2	4
215	ChurchBells3	3
216	TubulaBells1	2
217	TubulaBells2	2
218	Big Tubulars	4
219	Dawning	4
220	MalletStack1	4
221	MalletStack2	3
222	MalletStack3	4
223	MalletStack4	4
224	MalletStack5	4
225	MalletStack6	4
226	MalletStack7	4
227	Choir 1	3
228	Choir 2	1
229	Snare Drum	2
230	ConcertSNR1/	4
231	ConcertSNR2/	3
232	SNR Roll /	4
233	Concert BD1	3
234	Concert BD2/	3
235	BD Roll /	3
236	Timpani 1 /	2
237	Timpani 2 /	4
238	Timpani 3	4
239	Timpani 4 /	3
240	Tam Tam	2
241	Gong	2
242	Piatti!!	2
243	Sleigh Bells	1
244	Slapstick /	3
245	Wind Chimes1	1
246	Wind Chimes2	3
247	Tambourine /	2
248	Castanets /	2
249	Rhythm Set	3
250	Perc Hit 1	4
251	Perc Hit 2 /	4
252	Perc Hit 3	3
253	Presenting!	4
254	Presto!	4
255	Christmas!!!	3

Voies : nombre de voies de polyphonie utilisées par le Patch

XP-C (WAVE EXPANSION C: Techno Collection)

N°	Nom	Voies
001	Teknoperator(132)	4
002	Transmission(144)	4
003	X-Tronic Jam(120)	4
004	Dirt Jungle(160)	2
005	DJ Spinnin(151)	4
006	Zipper Beat(151)	4
007	Tribal House(151)	3
008	Obsession(144)	4
009	Sonic Empire(144)	4
010	Double Dutch(140)	4
011	E-tronicBoom(116)	3
012	Chillout =->(116)	4
013	MecaTrip-Hop(90)	4
014	Hero Beat(90)	4
015	Hit House(120)	4
016	Voco Groove(122)	4
017	Hell Fire(151)	4
018	Lo:BD Hi:HH(144)	2
019	Detroit+Perc(132)	2
020	Crossfader(120)	2
021	Soft & Hard(120)	2
022	Space Shake(130)	4
023	Under Ether(85)	2
024	Confusion(147)	4
025	Amsterdamer(184)	2
026	House that?(120)	4
027	Phrase Menu	1
028	Cyber-Trance	3
029	Creator	3
030	Etherality	4
031	Unplugged	4
032	Acid Melt	3
033	Brain Waves	4
034	1Shot Groove	1
035	FirstContact	2
036	Ambient S/H	4
037	Deep Machine	2
038	Big Blue	2
039	TeeBee V/Sw	4
040	303 Agressor	2
041	TB or not TB	3
042	HiLo303ModSw	2
043	2Square Bass	2
044	303 HollowBS	2
045	303 Bass	2
046	TB Saw Bass	1
047	303 Ow Bass	1
048	TB Square 1	2
049	TB Square 2	2
050	TB Square 3	2
051	Solid Bass 1	2
052	Solid Bass 2	1
053	FM Tube Bass	3
054	Drum'n'Bass	3
055	Sub Bass	1
056	Dirty Bass	2
057	Gate Me Buzz	1
058	Comprex Bass	1
059	Bass Invader	2
060	Ovdrive Bass	1
061	Housy Bella	4
062	Bassic Needs	2
063	Raver Bass 1	2
064	Raver Bass 2	2
065	Jericho Bass	2
066	Slippy Bass	2
067	Rise Bass	2
068	Cyber Bass	2
069	SH-2000 Bass	2
070	FM Bass	1
071	Razor Bass	2
072	SquelchyBass	2
073	RaversBass	4
074	Compu Bass	2
075	Jump Bass	2
076	VocoBass	2
077	Vocoder Menu	1
078	1.2.3.4. BPM	4
079	TeknoMusic	3
080	Retrocoder	2
081	u/i/e/o V/Sw	4
082	Talk Box 1	3
083	Talk Box 2	1
084	VT Vox	2
085	Artificial	4
086	BariVoise	1
087	After D !	4
088	ARPsychea	4
089	Vintage Call	4
090	HarmoChimer	2
091	Ring Bell	2
092	260 & JUNO	3
093	260 MIDI	1
094	SquareKeys 2	1
095	Pure Sine	1
096	Ambient ORG	2
097	JX Planet	1
098	Clavi-Club	2
099	Sweep Clav 2	3
100	SquareTek	2
101	Retro Party	3
102	Rave Nature	2
103	Alias Square	2
104	Dirty Stack	1
105	Phenomena	4
106	Music Hi	1
107	Euro-Dance 1	3
108	Euro-Dance 2	3
109	Dance Stack	4
110	Raver Blade	4
111	White Gloves	1
112	Touchdown	4
113	Rave Station	2
114	Time Warp	3
115	Thin Rave	4
116	Igor Circus	3
117	Alpha Zone	4
118	Stars March	4
119	JP Velo-Saw	2
120	Rich Teeth	4
121	After Saw	4
122	Saw Cocktail	3
123	Poly Message	2
124	Xpressive	4
125	Earblower	3
126	Cutting Edge	4
127	Stalactica	4
128	LA Heaven	4
129	Euforia	3
130	Labo-Feedbak	4
131	Banded Jupe	1
132	Killer Pad	1
133	Mystic Pad	4
134	D-Mention	4
135	X-hale	4
136	Sirena	4
137	After's Pad	3
138	Warmer Pad	2
139	Phatt Pad	2
140	OB Sweep Pad	3
141	Murk Pad	4
142	Dense Floor	4
143	SecretMelody	4
144	Vaporish	4
145	Vintage Revo	3
146	Liquid Sky	4
147	Exploration	3
148	Drama Pad	4
149	Vapor Style	4
150	JP-6 Stack	1
151	Obilator	1
152	Glamour	3
153	Medium Solo	3
154	Singing'Mini	1
155	Analog Flute	1
156	SH-5 Bs/Lead	2
157	Classy Pulse	1
158	Jupiter-6 Ld	2
159	Just Lovely	1
160	DJ Devil	1
161	Simply June	1
162	Mr.Raw SAW	1
163	Crispy Lead	4
164	Dirty Lead 2	3
165	Disto Stack	4
166	Velo Cheese	3
167	Noiz Mania	4
168	Power Mutes	2
169	V-Beep	1
170	Freaky Fry	1
171	SQ Formule	1
172	DirtyOrgan 2	2
173	Oldies Organ	2
174	Edgy Organ	4
175	Juno Organ	2
176	Space Org X	3
177	Cabin Organ	2
178	Dream Organ	3
179	Club Organ	2
180	Perc. Organ	2
181	Organ Stabs	2
182	Techno Pizz	1
183	Captain Pizz	4
184	Pizzatek	2
185	Sleepless	4
186	Mega 5th 2	2
187	Chord maj7th	4
188	Chord min7th	4
189	5thDimension	4
190	StateXLChord	4
191	Sixth Sense	4
192	Garage Chord	4
193	Chordmaj7/5-	4
194	Planet EKNO	3
195	Optimum Rave	4
196	Arpege Me	2
197	VTransformer	4
198	Analog Attax	4
199	Maxi Fuzzy !	2
200	Only by FXM	3
201	Hit & Run	4
202	Photon Attak	4
203	Predator	4
204	Village Hit	4
205	Hardcore Hit	4
206	Short Chord	4
207	ShortCircuit	4
208	SonofaPitch	4
209	Flutish SQUR	4
210	FazzyCow 808	3
211	Blurpy	3
212	Static Hit	3
213	Hi Attack	3
214	TonalTension	4
215	Jungle Stabs	2
216	Buzz Machine	2
217	Zapper	1
218	Blip	1
219	Iron Hit	2
220	Headz Direct	1
221	Scratchy Hit	2
222	Hit&IndsMenu	3
223	GTR FX Menu	1
224	GTR Power 1	1
225	GTR Power 2	1
226	Snr Menu 1	3
227	Snr Menu 2	2
228	Kick Menu	2
229	Hi Hat Menu	4
230	Perc Menu	4
231	Tom&Cym Menu	2
232	Metal Dream	4
233	System D	4
234	Mayday Ring	2
235	Industrial	4
236	Tranceporter	3
237	Acid Copter	1
238	Roll Over	4
239	Gimme aBreak	4
240	RadicalAbuse	2
241	Echodrome	1
242	Trance Chime	2
243	Altamira	2
244	Locko Motif	1
245	SpaceFactory	2
246	Get Busy	4
247	Ayers Rock	4
248	Altern Saw	1
249	JP-6 Sync	1
250	Cold JX	1
251	Fancy Pad	1
252	Tune Breath	2
253	OrchestraGTR	2
254	Gtr Sweep	2
255	Trilly	2
256	Good Bye Spk	4

* Le chiffre indiqué entre parenthèses après le nom du Patch indique son tempo en B.P.M. lorsqu'il est joué au niveau du C4.
* Certains Patches ont un temps de rétablissement relativement long. Par conséquent, si vous avez activé (ON) la fonction "Patch Remain", la portion de rétablissement du son risque de persister au changement de Patch.

Voies : nombre de voies

■ TABLEAU DE CORRESPONDANCE DU B.P.M.

Tout changement de hauteur d'une forme d'onde affecte également son tempo (en BPM). Le tempo d'origine (celui auquel la forme d'onde a été échantillonnée) est reproduit au niveau du Do4 (C4) lorsque les paramètres "c.t." (accord grossier) et "f.t." (accord fin) sont réglés sur "0".
Pour faire jouer la forme d'onde au double de sa vitesse d'origine, appuyez soit sur le Do5 (autrement dit, une octave plus haut), soit continuez de jouer le Do4 mais en réglant le paramètre "c.t."(accord grossier) sur +12.

Reportez-vous au Tableau de correspondance du tempo séparé pour de plus amples détails.

Lecture du tableau

● Conversion du tempo lors de la création de Patches

La forme d'onde est relue à sa hauteur d'origine lorsqu'elle est jouée au niveau du Do4 (C4) (lorsque les paramètres d'accord grossier "c.t" et d'accord fin "f.t" sont réglés sur "0").
(valeurs encadrées par un dans le tableau.)

Exemple : Passage d'une forme d'onde à 116 BPM à 120 BPM :

dst	note	c.t	f.t
116	C 4	00	00
:	: :	:	
120	C# 4	+01	-41

Méthode 1 : Regardez le paramètre "f.t." (accord fin) du tableau. Vous remarquez que le paramètre "f.t." doit être réglé sur -41 et jouer la note C#4.

Méthode 2 :Regardez les paramètres "c.t."(accord grossier) et "f.t." (accord fin du tableau). Vous constatez qu'il faut régler respectivement les paramètres "c.t." et "f.t." sur +1 et-41 et jouer la note C4.

Autrement dit, ces paramètres vous permettent de modifier le tempo de lecture de la forme d'onde sans changer de note.

● Conversion du tempo lors de la création de kits de batterie

Étant donné que le tempo d'origine du kit de batterie se trouve au niveau du C4, il suffit de régler le paramètre d'accord grossier "c.t." (plage de réglage de C-1 à G9) pour modifier le tempo.
Pour jouer une forme d'onde à motif musical à sa hauteur d'origine, ramenez les paramètres "c.t." (accord grossier) sur C4 et "f.t." (accord fin) sur "0".
Pour modifier le tempo d'une boucle faisant partie d'un kit de batterie, modifiez le réglage des paramètres "note" et "f.t." (accord fin) du tableau jusqu'à ce que vous arriviez au tempo désiré.

Tempo d'origine 116

dst	note	c.t	f.t	dst	note	c.t	f.t
41	F# 2	-18	-01	141	D# 4	+03	+38
42	F# 2	-18	+41	142	E 4	+04	-50
43	G 2	-17	-18	143	E 4	+04	-38
44	G 2	-17	+22	144	E 4	+04	-26
45	G# 2	-16	-39	145	E 4	+04	-14
46	G# 2	-16	-01	146	E 4	+04	-02
47	G# 2	-16	+36	147	E 4	+04	+10
48	A 2	-15	-28	148	E 4	+04	+22
49	A 2	-15	+08	149	E 4	+04	+33
50	A 2	-15	+43	150	E 4	+04	+45
51	A# 2	-14	-23	151	F 4	+05	-43
52	A# 2	-14	+11	152	F 4	+05	-32
53	A# 2	-14	+44	153	F 4	+05	-21
54	B 2	-13	-24	154	F 4	+05	-09
55	B 2	-13	+08	155	F 4	+05	+02
56	B 2	-13	+39	156	F 4	+05	+13
57	C 3	-12	-30	157	F 4	+05	+24
58	C 3	-12	00	158	F 4	+05	+35
59	C 3	-12	+30	159	F 4	+05	+46
60	C# 3	-11	-41	160	F# 4	+06	-43
61	C# 3	-11	-13	161	F# 4	+06	-32
62	C# 3	-11	+15	162	F# 4	+06	-22
63	C# 3	-11	+43	163	F# 4	+06	-11
64	D 3	-10	-30	164	F# 4	+06	-01
65	D 3	-10	-03	165	F# 4	+06	+10
66	D 3	-10	+24	166	F# 4	+06	+20
67	D 3	-10	+50	167	F# 4	+06	+31
68	D# 3	-09	-25	168	F# 4	+06	+41
69	D# 3	-09	+01	169	G 4	+07	-49
70	D# 3	-09	+26	170	G 4	+07	-38
71	E 3	-08	-50	171	G 4	+07	-28
72	E 3	-08	-26	172	G 4	+07	-18
73	E 3	-08	-02	173	G 4	+07	-08
74	E 3	-08	+22	174	G 4	+07	+02
75	E 3	-08	+45	175	G 4	+07	+12
76	F 3	-07	-32	176	G 4	+07	+22
77	F 3	-07	-09	177	G 4	+07	+32
78	F 3	-07	+13	178	G 4	+07	+41
79	F 3	-07	+35	179	G# 4	+08	-49
80	F# 3	-06	-43	180	G# 4	+08	-39
81	F# 3	-06	-22	181	G# 4	+08	-30
82	F# 3	-06	-01	182	G# 4	+08	-20
83	F# 3	-06	+20	183	G# 4	+08	-11
84	F# 3	-06	+41	184	G# 4	+08	-01
85	G 3	-05	-38	185	G# 4	+08	+08
86	G 3	-05	-18	186	G# 4	+08	+17
87	G 3	-05	+02	187	G# 4	+08	+27
88	G 3	-05	+22	188	G# 4	+08	+36
89	G 3	-05	+41	189	G# 4	+08	+45
90	G# 3	-04	-39	190	A 4	+09	-46
91	G# 3	-04	-20	191	A 4	+09	-37
92	G# 3	-04	-01	192	A 4	+09	-28
93	G# 3	-04	+17	193	A 4	+09	-19
94	G# 3	-04	+36	194	A 4	+09	-10
95	A 3	-03	-46	195	A 4	+09	-01
96	A 3	-03	-28	196	A 4	+09	+08
97	A 3	-03	-10	197	A 4	+09	+17
98	A 3	-03	+08	198	A 4	+09	+26
99	A 3	-03	+26	199	A 4	+09	+34
100	A 3	-03	+43	200	A 4	+09	+43
101	A# 3	-02	-40	201	A# 4	+10	-48
102	A# 3	-02	-23	202	A# 4	+10	-40
103	A# 3	-02	-06	203	A# 4	+10	-31
104	A# 3	-02	+11	204	A# 4	+10	-23
105	A# 3	-02	+28	205	A# 4	+10	-14
106	A# 3	-02	+44	206	A# 4	+10	-06
107	B 3	-01	-40	207	A# 4	+10	+03
108	B 3	-01	-24	208	A# 4	+10	+11
109	B 3	-01	-08	209	A# 4	+10	+19
110	B 3	-01	+08	210	A# 4	+10	+28
111	B 3	-01	+24	211	A# 4	+10	+36
112	B 3	-01	+39	212	A# 4	+10	+44
113	C 4	00	-45	213	B 4	+11	-48
114	C 4	00	-30	214	B 4	+11	-40
115	C 4	00	-15	215	B 4	+11	-32
116	**C 4**	**00**	**00**	216	B 4	+11	-24
117	C 4	00	+15	217	B 4	+11	-16
118	C 4	00	+30	218	B 4	+11	-08
119	C 4	00	+44	219	B 4	+11	00
120	C# 4	+01	-41	220	B 4	+11	+08
121	C# 4	+01	-27	221	B 4	+11	+16
122	C# 4	+01	-13	222	B 4	+11	+24
123	C# 4	+01	+01	223	B 4	+11	+32
124	C# 4	+01	+15	224	B 4	+11	+39
125	C# 4	+01	+29	225	B 4	+11	+47
126	C# 4	+01	+43	226	C 5	+12	-45
127	D 4	+02	-43	227	C 5	+12	-38
128	D 4	+02	-30	228	C 5	+12	-30
129	D 4	+02	-16	229	C 5	+12	-23
130	D 4	+02	-03	230	C 5	+12	-15
131	D 4	+02	+11	231	C 5	+12	-07
132	D 4	+02	+24	232	C 5	+12	00
133	D 4	+02	+37	233	C 5	+12	+07
134	D 4	+02	+50	234	C 5	+12	+15
135	D# 4	+03	-37	235	C 5	+12	+22
136	D# 4	+03	-25	236	C 5	+12	+30
137	D# 4	+03	-12	237	C 5	+12	+37
138	D# 4	+03	+01	238	C 5	+12	+44
139	D# 4	+03	+13	239	C# 5	+13	-49
140	D# 4	+03	+26	240	C# 5	+13	-41

Tempo d’origine 120

dst	note	c.t	f.t	dst	note	c.t	f.t
41	F 2	-19	+41	141	D# 4	+03	-21
42	F# 2	-18	-17	142	D# 4	+03	-09
43	F# 2	-18	+23	143	D# 4	+03	+04
44	G 2	-17	-37	144	D# 4	+03	+16
45	G 2	-17	+02	145	D# 4	+03	+28
46	G 2	-17	+40	146	D# 4	+03	+40
47	G# 2	-16	-23	147	E 4	+04	-49
48	G# 2	-16	+14	148	E 4	+04	-37
49	G# 2	-16	+49	149	E 4	+04	-25
50	A 2	-15	-16	150	E 4	+04	-14
51	A 2	-15	+19	151	E 4	+04	-02
52	A# 2	-14	-48	152	E 4	+04	+09
53	A# 2	-14	-15	153	E 4	+04	+21
54	A# 2	-14	+18	154	E 4	+04	+32
55	A# 2	-14	+49	155	E 4	+04	+43
56	B 2	-13	-19	156	F 4	+05	-46
57	B 2	-13	+11	157	F 4	+05	-35
58	B 2	-13	+41	158	F 4	+05	-24
59	C 3	-12	-29	159	F 4	+05	-13
60	C 3	-12	00	160	F 4	+05	-02
61	C 3	-12	+29	161	F 4	+05	+09
62	C# 3	-11	-43	162	F 4	+05	+20
63	C# 3	-11	-16	163	F 4	+05	+30
64	C# 3	-11	+12	164	F 4	+05	+41
65	C# 3	-11	+39	165	F# 4	+06	-49
66	D 3	-10	-35	166	F# 4	+06	-38
67	D 3	-10	-09	167	F# 4	+06	-28
68	D 3	-10	+17	168	F# 4	+06	-17
69	D 3	-10	+42	169	F# 4	+06	-07
70	D# 3	-09	-33	170	F# 4	+06	+03
71	D# 3	-09	-09	171	F# 4	+06	+13
72	D# 3	-09	+16	172	F# 4	+06	+23
73	D# 3	-09	+40	173	F# 4	+06	+33
74	E 3	-08	-37	174	F# 4	+06	+43
75	E 3	-08	-14	175	G 4	+07	-47
76	E 3	-08	+09	176	G 4	+07	-37
77	E 3	-08	+32	177	G 4	+07	-27
78	F 3	-07	-46	178	G 4	+07	-17
79	F 3	-07	-24	179	G 4	+07	-08
80	F 3	-07	-02	180	G 4	+07	+02
81	F 3	-07	+20	181	G 4	+07	+12
82	F 3	-07	+41	182	G 4	+07	+21
83	F# 3	-06	-38	183	G 4	+07	+31
84	F# 3	-06	-17	184	G 4	+07	+40
85	F# 3	-06	+03	185	G 4	+07	+49
86	F# 3	-06	+23	186	G# 4	+08	-41
87	F# 3	-06	+43	187	G# 4	+08	-32
88	G 3	-05	-37	188	G# 4	+08	-23
89	G 3	-05	-17	189	G# 4	+08	-14
90	G 3	-05	+02	190	G# 4	+08	-04
91	G 3	-05	+21	191	G# 4	+08	+05
92	G 3	-05	+40	192	G# 4	+08	+14
93	G# 3	-04	-41	193	G# 4	+08	+23
94	G# 3	-04	-23	194	G# 4	+08	+32
95	G# 3	-04	-04	195	G# 4	+08	+41
96	G# 3	-04	+14	196	G# 4	+08	+49
97	G# 3	-04	+32	197	A 4	+09	-42
98	G# 3	-04	+49	198	A 4	+09	-33
99	A 3	-03	-33	199	A 4	+09	-24
100	A 3	-03	-16	200	A 4	+09	-16
101	A 3	-03	+02	201	A 4	+09	-07
102	A 3	-03	+19	202	A 4	+09	+02
103	A 3	-03	+36	203	A 4	+09	+10
104	A# 3	-02	-48	204	A 4	+09	+19
105	A# 3	-02	-31	205	A 4	+09	+27
106	A# 3	-02	-15	206	A 4	+09	+36
107	A# 3	-02	+01	207	A 4	+09	+44
108	A# 3	-02	+18	208	A# 4	+10	-48
109	A# 3	-02	+34	209	A# 4	+10	-39
110	A# 3	-02	+49	210	A# 4	+10	-31
111	B 3	-01	-35	211	A# 4	+10	-23
112	B 3	-01	-19	212	A# 4	+10	-15
113	B 3	-01	-04	213	A# 4	+10	-07
114	B 3	-01	+11	214	A# 4	+10	+01
115	B 3	-01	+26	215	A# 4	+10	+10
116	B 3	-01	+41	216	A# 4	+10	+18
117	C 4	00	-44	217	A# 4	+10	+26
118	C 4	00	-29	218	A# 4	+10	+34
119	C 4	00	-14	219	A# 4	+10	+41
120	**C 4**	**00**	**00**	220	A# 4	+10	+49
121	C 4	00	+14	221	B 4	+11	-43
122	C 4	00	+29	222	B 4	+11	-35
123	C 4	00	+43	223	B 4	+11	-27
124	C# 4	+01	-43	224	B 4	+11	-19
125	C# 4	+01	-29	225	B 4	+11	-12
126	C# 4	+01	-16	226	B 4	+11	-04
127	C# 4	+01	-02	227	B 4	+11	+04
128	C# 4	+01	+12	228	B 4	+11	+11
129	C# 4	+01	+25	229	B 4	+11	+19
130	C# 4	+01	+39	230	B 4	+11	+26
131	D 4	+02	-48	231	B 4	+11	+34
132	D 4	+02	-35	232	B 4	+11	+41
133	D 4	+02	-22	233	B 4	+11	+49
134	D 4	+02	-09	234	C 5	+12	-44
135	D 4	+02	+04	235	C 5	+12	-36
136	D 4	+02	+17	236	C 5	+12	-29
137	D 4	+02	+29	237	C 5	+12	-22
138	D 4	+02	+42	238	C 5	+12	-14
139	D# 4	+03	-46	239	C 5	+12	-07
140	D# 4	+03	-33	240	C 5	+12	00

Tempo d’origine 132

dst	note	c.t	f.t	dst	note	c.t	f.t
41	E 2	-20	-24	141	C# 4	+01	+14
42	E 2	-20	+18	142	C# 4	+01	+26
43	F 2	-19	-42	143	C# 4	+01	+39
44	F 2	-19	-02	144	D 4	+02	-49
45	F 2	-19	+37	145	D 4	+02	-37
46	F# 2	-18	-25	146	D 4	+02	-25
47	F# 2	-18	+12	147	D 4	+02	-14
48	F# 2	-18	+49	148	D 4	+02	-02
49	G 2	-17	-16	149	D 4	+02	+10
50	G 2	-17	+19	150	D 4	+02	+21
51	G# 2	-16	-46	151	D 4	+02	+33
52	G# 2	-16	-13	152	D 4	+02	+44
53	G# 2	-16	+20	153	D# 4	+03	-44
54	A 2	-15	-47	154	D# 4	+03	-33
55	A 2	-15	-16	155	D# 4	+03	-22
56	A 2	-15	+16	156	D# 4	+03	-11
57	A 2	-15	+46	157	D# 4	+03	00
58	A# 2	-14	-24	158	D# 4	+03	+11
59	A# 2	-14	+06	159	D# 4	+03	+22
60	A# 2	-14	+35	160	D# 4	+03	+33
61	B 2	-13	-36	161	D# 4	+03	+44
62	B 2	-13	-08	162	E 4	+04	-45
63	B 2	-13	+19	163	E 4	+04	-35
64	B 2	-13	+47	164	E 4	+04	-24
65	C 3	-12	-26	165	E 4	+04	-14
66	C 3	-12	00	166	E 4	+04	-03
67	C 3	-12	+26	167	E 4	+04	+07
68	C# 3	-11	-48	168	E 4	+04	+18
69	C# 3	-11	-23	169	E 4	+04	+28
70	C# 3	-11	+02	170	E 4	+04	+38
71	C# 3	-11	+26	171	E 4	+04	+48
72	D 3	-10	-49	172	F 4	+05	-42
73	D 3	-10	-25	173	F 4	+05	-32
74	D 3	-10	-02	174	F 4	+05	-22
75	D 3	-10	+21	175	F 4	+05	-12
76	D 3	-10	+44	176	F 4	+05	-02
77	D# 3	-09	-33	177	F 4	+05	+08
78	D# 3	-09	-11	178	F 4	+05	+18
79	D# 3	-09	+11	179	F 4	+05	+27
80	D# 3	-09	+33	180	F 4	+05	+37
81	E 3	-08	-45	181	F 4	+05	+47
82	E 3	-08	-24	182	F# 4	+06	-44
83	E 3	-08	-03	183	F# 4	+06	-34
84	E 3	-08	+18	184	F# 4	+06	-25
85	E 3	-08	+38	185	F# 4	+06	-16
86	F 3	-07	-42	186	F# 4	+06	-06
87	F 3	-07	-22	187	F# 4	+06	+03
88	F 3	-07	-02	188	F# 4	+06	+12
89	F 3	-07	+18	189	F# 4	+06	+21
90	F 3	-07	+37	190	F# 4	+06	+31
91	F# 3	-06	-44	191	F# 4	+06	+40
92	F# 3	-06	-25	192	F# 4	+06	+49
93	F# 3	-06	-06	193	G 4	+07	-42
94	F# 3	-06	+12	194	G 4	+07	-33
95	F# 3	-06	+31	195	G 4	+07	-24
96	F# 3	-06	+49	196	G 4	+07	-16
97	G 3	-05	-33	197	G 4	+07	-07
98	G 3	-05	-16	198	G 4	+07	+02
99	G 3	-05	+02	199	G 4	+07	+11
100	G 3	-05	+19	200	G 4	+07	+19
101	G 3	-05	+37	201	G 4	+07	+28
102	G# 3	-04	-46	202	G 4	+07	+37
103	G# 3	-04	-29	203	G 4	+07	+45
104	G# 3	-04	-13	204	G# 4	+08	-46
105	G# 3	-04	+04	205	G# 4	+08	-38
106	G# 3	-04	+20	206	G# 4	+08	-29
107	G# 3	-04	+36	207	G# 4	+08	-21
108	A 3	-03	-47	208	G# 4	+08	-13
109	A 3	-03	-31	209	G# 4	+08	-04
110	A 3	-03	-16	210	G# 4	+08	+04
111	A 3	-03	00	211	G# 4	+08	+12
112	A 3	-03	+16	212	G# 4	+08	+20
113	A 3	-03	+31	213	G# 4	+08	+28
114	A 3	-03	+46	214	G# 4	+08	+36
115	A# 3	-02	-39	215	G# 4	+08	+45
116	A# 3	-02	-24	216	A 4	+09	-47
117	A# 3	-02	-09	217	A 4	+09	-39
118	A# 3	-02	+06	218	A 4	+09	-31
119	A# 3	-02	+21	219	A 4	+09	-24
120	A# 3	-02	+35	220	A 4	+09	-16
121	A# 3	-02	+49	221	A 4	+09	-08
122	B 3	-01	-36	222	A 4	+09	00
123	B 3	-01	-22	223	A 4	+09	+08
124	B 3	-01	-08	224	A 4	+09	+16
125	B 3	-01	+06	225	A 4	+09	+23
126	B 3	-01	+19	226	A 4	+09	+31
127	B 3	-01	+33	227	A 4	+09	+39
128	B 3	-01	+47	228	A 4	+09	+46
129	C 4	00	-40	229	A# 4	+10	-46
130	C 4	00	-26	230	A# 4	+10	-39
131	C 4	00	-13	231	A# 4	+10	-31
132	**C 4**	**00**	**00**	232	A# 4	+10	-24
133	C 4	00	+13	233	A# 4	+10	-16
134	C 4	00	+26	234	A# 4	+10	-09
135	C 4	00	+39	235	A# 4	+10	-01
136	C# 4	+01	-48	236	A# 4	+10	+06
137	C# 4	+01	-36	237	A# 4	+10	+13
138	C# 4	+01	-23	238	A# 4	+10	+21
139	C# 4	+01	-11	239	A# 4	+10	+28
140	C# 4	+01	+02	240	A# 4	+10	+35

Tempo d’origine 138

dst	note	c.t	f.t	dst	note	c.t	f.t
41	D# 2	-21	-01	141	C 4	00	+37
42	D# 2	-21	+41	142	C 4	00	+49
43	E 2	-20	-19	143	C# 4	+01	-38
44	E 2	-20	+21	144	C# 4	+01	-26
45	F 2	-19	-40	145	C# 4	+01	-14
46	F 2	-19	-02	146	C# 4	+01	-02
47	F 2	-19	+35	147	C# 4	+01	+09
48	F# 2	-18	-28	148	C# 4	+01	+21
49	F# 2	-18	+07	149	C# 4	+01	+33
50	F# 2	-18	+42	150	C# 4	+01	+44
51	G 2	-17	-23	151	D 4	+02	-44
52	G 2	-17	+10	152	D 4	+02	-33
53	G 2	-17	+43	153	D 4	+02	-21
54	G# 2	-16	-24	154	D 4	+02	-10
55	G# 2	-16	+07	155	D 4	+02	+01
56	G# 2	-16	+39	156	D 4	+02	+12
57	A 2	-15	-31	157	D 4	+02	+23
58	A 2	-15	-01	158	D 4	+02	+34
59	A 2	-15	+29	159	D 4	+02	+45
60	A# 2	-14	-42	160	D# 4	+03	-44
61	A# 2	-14	-13	161	D# 4	+03	-33
62	A# 2	-14	+15	162	D# 4	+03	-22
63	A# 2	-14	+43	163	D# 4	+03	-12
64	B 2	-13	-30	164	D# 4	+03	-01
65	B 2	-13	-03	165	D# 4	+03	+09
66	B 2	-13	+23	166	D# 4	+03	+20
67	B 2	-13	+49	167	D# 4	+03	+30
68	C 3	-12	-25	168	D# 4	+03	+41
69	C 3	-12	00	169	E 4	+04	-49
70	C 3	-12	+25	170	E 4	+04	-39
71	C 3	-12	+49	171	E 4	+04	-29
72	C# 3	-11	-26	172	E 4	+04	-19
73	C# 3	-11	-02	173	E 4	+04	-09
74	C# 3	-11	+21	174	E 4	+04	+01
75	C# 3	-11	+44	175	E 4	+04	+11
76	D 3	-10	-33	176	E 4	+04	+21
77	D 3	-10	-10	177	E 4	+04	+31
78	D 3	-10	+12	178	E 4	+04	+41
79	D 3	-10	+34	179	F 4	+05	-50
80	D# 3	-09	-44	180	F 4	+05	-40
81	D# 3	-09	-22	181	F 4	+05	-30
82	D# 3	-09	-01	182	F 4	+05	-21
83	D# 3	-09	+20	183	F 4	+05	-11
84	D# 3	-09	+41	184	F 4	+05	-02
85	E 3	-08	-39	185	F 4	+05	+07
86	E 3	-08	-19	186	F 4	+05	+17
87	E 3	-08	+01	187	F 4	+05	+26
88	E 3	-08	+21	188	F 4	+05	+35
89	E 3	-08	+41	189	F 4	+05	+44
90	F 3	-07	-40	190	F# 4	+06	-46
91	F 3	-07	-21	191	F# 4	+06	-37
92	F 3	-07	-02	192	F# 4	+06	-28
93	F 3	-07	+17	193	F# 4	+06	-19
94	F 3	-07	+35	194	F# 4	+06	-10
95	F# 3	-06	-46	195	F# 4	+06	-01
96	F# 3	-06	-28	196	F# 4	+06	+07
97	F# 3	-06	-10	197	F# 4	+06	+16
98	F# 3	-06	+07	198	F# 4	+06	+25
99	F# 3	-06	+25	199	F# 4	+06	+34
100	F# 3	-06	+42	200	F# 4	+06	+42
101	G 3	-05	-40	201	G 4	+07	-49
102	G 3	-05	-23	202	G 4	+07	-40
103	G 3	-05	-06	203	G 4	+07	-32
104	G 3	-05	+10	204	G 4	+07	-23
105	G 3	-05	+27	205	G 4	+07	-15
106	G 3	-05	+43	206	G 4	+07	-06
107	G# 3	-04	-40	207	G 4	+07	+02
108	G# 3	-04	-24	208	G 4	+07	+10
109	G# 3	-04	-08	209	G 4	+07	+19
110	G# 3	-04	+07	210	G 4	+07	+27
111	G# 3	-04	+23	211	G 4	+07	+35
112	G# 3	-04	+39	212	G 4	+07	+43
113	A 3	-03	-46	213	G# 4	+08	-49
114	A 3	-03	-31	214	G# 4	+08	-40
115	A 3	-03	-16	215	G# 4	+08	-32
116	A 3	-03	-01	216	G# 4	+08	-24
117	A 3	-03	+14	217	G# 4	+08	-16
118	A 3	-03	+29	218	G# 4	+08	-08
119	A 3	-03	+44	219	G# 4	+08	00
120	A# 3	-02	-42	220	G# 4	+08	+07
121	A# 3	-02	-28	221	G# 4	+08	+15
122	A# 3	-02	-13	222	G# 4	+08	+23
123	A# 3	-02	+01	223	G# 4	+08	+31
124	A# 3	-02	+15	224	G# 4	+08	+39
125	A# 3	-02	+29	225	G# 4	+08	+46
126	A# 3	-02	+43	226	A 4	+09	-46
127	B 3	-01	-44	227	A 4	+09	-38
128	B 3	-01	-30	228	A 4	+09	-31
129	B 3	-01	-17	229	A 4	+09	-23
130	B 3	-01	-03	230	A 4	+09	-16
131	B 3	-01	+10	231	A 4	+09	-08
132	B 3	-01	+23	232	A 4	+09	-01
133	B 3	-01	+36	233	A 4	+09	+07
134	B 3	-01	+49	234	A 4	+09	+14
135	C 4	00	-38	235	A 4	+09	+22
136	C 4	00	-25	236	A 4	+09	+29
137	C 4	00	-13	237	A 4	+09	+36
138	**C 4**	**00**	**00**	238	A 4	+09	+44
139	C 4	00	+12	239	A# 4	+10	-49
140	C 4	00	+25	240	A# 4	+10	-42

Tempo d'origine 144

dst	note	c.t	f.t	dst	note	c.t	f.t
41	D 2	-22	+25	141	C 4	00	-36
42	D# 2	-21	-33	142	C 4	00	-24
43	D# 2	-21	+08	143	C 4	00	-12
44	D# 2	21	+47	**144**	**C 4**	**00**	**00**
45	E 2	-20	-14	145	C 4	00	+12
46	E 2	-20	+24	146	C 4	00	+24
47	F 2	-19	-38	147	C 4	00	+36
48	F 2	-19	-02	148	C 4	00	+47
49	F 2	-19	+34	149	C# 4	+01	-41
50	F# 2	-18	-31	150	C# 4	+01	-29
51	F# 2	-18	+03	151	C# 4	+01	-18
52	F# 2	-18	+37	152	C# 4	+01	-06
53	G 2	-17	-30	153	C# 4	+01	+05
54	G 2	-17	+02	154	C# 4	+01	+16
55	G 2	-17	+34	155	C# 4	+01	+27
56	G# 2	-16	-35	156	C# 4	+01	+39
57	G# 2	-16	-04	157	C# 4	+01	+50
58	G# 2	-16	+26	158	D 4	+02	-39
59	A 2	-15	-45	159	D 4	+02	-28
60	A 2	-15	-16	160	D 4	+02	-18
61	A 2	-15	+13	161	D 4	+02	-07
62	A 2	-15	+41	162	D 4	+02	+04
63	A# 2	-14	-31	163	D 4	+02	+15
64	A# 2	-14	-04	164	D 4	+02	+25
65	A# 2	-14	+23	165	D 4	+02	+36
66	A# 2	-14	+49	166	D 4	+02	+46
67	B 2	-13	-25	167	D# 4	+03	-43
68	B 2	-13	+01	168	D# 4	+03	-33
69	B 2	-13	+26	169	D# 4	+03	-23
70	C 3	-12	-49	170	D# 4	+03	-13
71	C 3	-12	-24	171	D# 4	+03	-02
72	C 3	-12	00	172	D# 4	+03	+08
73	C 3	-12	+24	173	D# 4	+03	+18
74	C 3	-12	+47	174	D# 4	+03	+28
75	C# 3	-11	-29	175	D# 4	+03	+38
76	C# 3	-11	-06	176	D# 4	+03	+47
77	C# 3	-11	+16	177	E 4	+04	-43
78	C# 3	-11	+39	178	E 4	+04	-33
79	D 3	-10	-39	179	E 4	+04	-23
80	D 3	-10	-18	180	E 4	+04	-14
81	D 3	-10	+04	181	E 4	+04	-04
82	D 3	-10	+25	182	E 4	+04	+05
83	D 3	-10	+46	183	E 4	+04	+15
84	D# 3	-09	-33	184	E 4	+04	+24
85	D# 3	-09	-13	185	E 4	+04	+34
86	D# 3	-09	+08	186	E 4	+04	+43
87	D# 3	-09	+28	187	F 4	+05	-48
88	D# 3	-09	+47	188	F 4	+05	-38
89	E 3	-08	-33	189	F 4	+05	-29
90	E 3	-08	-14	190	F 4	+05	-20
91	E 3	-08	+05	191	F 4	+05	-11
92	E 3	-08	+24	192	F 4	+05	-02
93	E 3	-08	+43	193	F 4	+05	+07
94	F 3	-07	-38	194	F 4	+05	+16
95	F 3	-07	-20	195	F 4	+05	+25
96	F 3	-07	-02	196	F 4	+05	+34
97	F 3	-07	+16	197	F 4	+05	+43
98	F 3	-07	+34	198	F# 4	+06	-49
99	F# 3	-06	-49	199	F# 4	+06	-40
100	F# 3	-06	-31	200	F# 4	+06	-31
101	F# 3	-06	-14	201	F# 4	+06	-23
102	F# 3	-06	+03	202	F# 4	+06	-14
103	F# 3	-06	+20	203	F# 4	+06	-06
104	F# 3	-06	+37	204	F# 4	+06	+03
105	G 3	-05	-47	205	F# 4	+06	+11
106	G 3	-05	-30	206	F# 4	+06	+20
107	G 3	-05	-14	207	F# 4	+06	+28
108	G 3	-05	+02	208	F# 4	+06	+37
109	G 3	-05	+18	209	F# 4	+06	+45
110	G 3	-05	+34	210	G 4	+07	-47
111	G 3	-05	+49	211	G 4	+07	-39
112	G# 3	-04	-35	212	G 4	+07	-30
113	G# 3	-04	-20	213	G 4	+07	-22
114	G# 3	-04	-04	214	G 4	+07	-14
115	G# 3	-04	+11	215	G 4	+07	-06
116	G# 3	-04	+26	216	G 4	+07	+02
117	G# 3	-04	+41	217	G 4	+07	+10
118	A 3	-03	-45	218	G 4	+07	+18
119	A 3	-03	-30	219	G 4	+07	+26
120	A 3	-03	-16	220	G 4	+07	+34
121	A 3	-03	-01	221	G 4	+07	+42
122	A 3	-03	+13	222	G 4	+07	+49
123	A 3	-03	+27	223	G# 4	+08	-43
124	A 3	-03	+41	224	G# 4	+08	-35
125	A# 3	-02	-45	225	G# 4	+08	-27
126	A# 3	-02	-31	226	G# 4	+08	-20
127	A# 3	-02	-17	227	G# 4	+08	-12
128	A# 3	-02	-04	228	G# 4	+08	-04
129	A# 3	-02	+10	229	G# 4	+08	+03
130	A# 3	-02	+23	230	G# 4	+08	+11
131	A# 3	-02	+36	231	G# 4	+08	+18
132	A# 3	-02	+49	232	G# 4	+08	+26
133	B 3	-01	-38	233	G# 4	+08	+33
134	B 3	-01	-25	234	G# 4	+08	+41
135	B 3	-01	-12	235	G# 4	+08	+48
136	B 3	-01	+01	236	A 4	+09	-45
137	B 3	-01	+14	237	A 4	+09	-37
138	B 3	-01	+26	238	A 4	+09	-30
139	B 3	-01	+39	239	A 4	+09	-23
140	C 4	00	-49	240	A 4	+09	-16

Tempo d'origine 160

dst	note	c.t	f.t	dst	note	c.t	f.t
41	C 2	-24	+43	141	A# 3	-02	-19
42	C# 2	-23	-16	142	A# 3	-02	-07
43	C# 2	-23	+25	143	A# 3	-02	+06
44	D 2	-22	-35	144	A# 3	-02	+18
45	D 2	-22	+04	145	A# 3	-02	+30
46	D 2	-22	+42	146	A# 3	-02	+41
47	D# 2	-21	-21	147	B 3	-01	-47
48	D# 2	-21	+16	148	B 3	-01	-35
49	E 2	-20	-49	149	B 3	-01	-23
50	E 2	-20	-14	150	B 3	-01	-12
51	E 2	-20	+21	151	B 3	-01	00
52	F 2	-19	-46	152	B 3	-01	+11
53	F 2	-19	-13	153	B 3	-01	+23
54	F 2	-19	+20	154	B 3	-01	+34
55	F# 2	-18	-49	155	B 3	-01	+45
56	F# 2	-18	-17	156	C 4	00	-44
57	F# 2	-18	+13	157	C 4	00	-33
58	F# 2	-18	+43	158	C 4	00	-22
59	G 2	-17	-27	159	C 4	00	-11
60	G 2	-17	+02	**160**	**C 4**	**00**	**00**
61	G 2	-17	+31	161	C 4	00	+11
62	G# 2	-16	-41	162	C 4	00	+22
63	G# 2	-16	-14	163	C 4	00	+32
64	G# 2	-16	+14	164	C 4	00	+43
65	G# 2	-16	+41	165	C# 4	+01	-47
66	A 2	-15	-33	166	C# 4	+01	-36
67	A 2	-15	-07	167	C# 4	+01	-26
68	A 2	-15	+19	168	C# 4	+01	-16
69	A 2	-15	+44	169	C# 4	+01	-05
70	A# 2	-14	-31	170	C# 4	+01	+05
71	A# 2	-14	-07	171	C# 4	+01	+15
72	A# 2	-14	+18	172	C# 4	+01	+25
73	A# 2	-14	+41	173	C# 4	+01	+35
74	B 2	-13	-35	174	C# 4	+01	+45
75	B 2	-13	-12	175	D 4	+02	-45
76	B 2	-13	+11	176	D 4	+02	-35
77	B 2	-13	+34	177	D 4	+02	-25
78	C 3	-12	-44	178	D 4	+02	-15
79	C 3	-12	-22	179	D 4	+02	-06
80	C 3	-12	00	180	D 4	+02	+04
81	C 3	-12	+22	181	D 4	+02	+14
82	C 3	-12	+43	182	D 4	+02	+23
83	C# 3	-11	-36	183	D 4	+02	+33
84	C# 3	-11	-16	184	D 4	+02	+42
85	C# 3	-11	+05	185	D# 4	+03	-49
86	C# 3	-11	+25	186	D# 4	+03	-39
87	C# 3	-11	+45	187	D# 4	+03	-30
88	D 3	-10	-35	188	D# 4	+03	-21
89	D 3	-10	-15	189	D# 4	+03	-12
90	D 3	-10	+04	190	D# 4	+03	-02
91	D 3	-10	+23	191	D# 4	+03	+07
92	D 3	-10	+42	192	D# 4	+03	+16
93	D# 3	-09	-39	193	D# 4	+03	+25
94	D# 3	-09	-21	194	D# 4	+03	+34
95	D# 3	-09	-02	195	D# 4	+03	+42
96	D# 3	-09	+16	196	E 4	+04	-49
97	D# 3	-09	+34	197	E 4	+04	-40
98	E 3	-08	-49	198	E 4	+04	-31
99	E 3	-08	-31	199	E 4	+04	-22
100	E 3	-08	-14	200	E 4	+04	-14
101	E 3	-08	+04	201	E 4	+04	-05
102	E 3	-08	+21	202	E 4	+04	+04
103	E 3	-08	+37	203	E 4	+04	+12
104	F 3	-07	-46	204	E 4	+04	+21
105	F 3	-07	-29	205	E 4	+04	+29
106	F 3	-07	-13	206	E 4	+04	+37
107	F 3	-07	+03	207	E 4	+04	+46
108	F 3	-07	+20	208	F 4	+05	-46
109	F 3	-07	+36	209	F 4	+05	-37
110	F# 3	-06	-49	210	F 4	+05	-29
111	F# 3	-06	-33	211	F 4	+05	-21
112	F# 3	-06	-17	212	F 4	+05	-13
113	F# 3	-06	-02	213	F 4	+05	-05
114	F# 3	-06	+13	214	F 4	+05	+03
115	F# 3	-06	+28	215	F 4	+05	+12
116	F# 3	-06	+43	216	F 4	+05	+20
117	G 3	-05	-42	217	F 4	+05	+28
118	G 3	-05	-27	218	F 4	+05	+36
119	G 3	-05	-13	219	F 4	+05	+43
120	G 3	-05	+02	220	F# 4	+06	-49
121	G 3	-05	+16	221	F# 4	+06	-41
122	G 3	-05	+31	222	F# 4	+06	-33
123	G 3	-05	+45	223	F# 4	+06	-25
124	G# 3	-04	-41	224	F# 4	+06	-17
125	G# 3	-04	-27	225	F# 4	+06	-10
126	G# 3	-04	-14	226	F# 4	+06	-02
127	G# 3	-04	00	227	F# 4	+06	+06
128	G# 3	-04	+14	228	F# 4	+06	+13
129	G# 3	-04	+27	229	F# 4	+06	+21
130	G# 3	-04	+41	230	F# 4	+06	+28
131	A 3	-03	-46	231	F# 4	+06	+36
132	A 3	-03	-33	232	F# 4	+06	+43
133	A 3	-03	-20	233	G 4	+07	-49
134	A 3	-03	-07	234	G 4	+07	-42
135	A 3	-03	+06	235	G 4	+07	-34
136	A 3	-03	+19	236	G 4	+07	-27
137	A 3	-03	+31	237	G 4	+07	-20
138	A 3	-03	+44	238	G 4	+07	-13
139	A# 3	-02	-44	239	G 4	+07	-05
140	A# 3	-02	-31	240	G 4	+07	+02

Tempo d'origine 184

dst	note	c.t	f.t	dst	note	c.t	f.t
41	A# 1	-26	+01	141	G 3	-05	+39
42	A# 1	-26	+43	142	G# 3	-04	-49
43	B 1	-25	-17	143	G# 3	-04	-36
44	B 1	-25	+23	144	G# 3	-04	-24
45	C 2	-24	-38	145	G# 3	-04	-12
46	C 2	-24	00	146	G# 3	-04	00
47	C 2	-24	+37	147	G# 3	-04	+11
48	C# 2	-23	-26	148	G# 3	-04	+23
49	C# 2	-23	+09	149	G# 3	-04	+35
50	C# 2	-23	+44	150	G# 3	-04	+46
51	D 2	-22	-21	151	A 3	-03	-42
52	D 2	-22	+12	152	A 3	-03	-31
53	D 2	-22	+45	153	A 3	-03	-19
54	D# 2	-21	-22	154	A 3	-03	-08
55	D# 2	-21	+09	155	A 3	-03	+03
56	D# 2	-21	+41	156	A 3	-03	+14
57	E 2	-20	-29	157	A 3	-03	+25
58	E 2	-20	+01	158	A 3	-03	+36
59	E 2	-20	+31	159	A 3	-03	+47
60	F 2	-19	-40	160	A# 3	-02	-42
61	F 2	-19	-11	161	A# 3	-02	-31
62	F 2	-19	+17	162	A# 3	-02	-20
63	F 2	-19	+44	163	A# 3	-02	-10
64	F# 2	-18	-28	164	A# 3	-02	+01
65	F# 2	-18	-01	165	A# 3	-02	+11
66	F# 2	-18	+25	166	A# 3	-02	+22
67	G 2	-17	-49	167	A# 3	-02	+32
68	G 2	-17	-23	168	A# 3	-02	+43
69	G 2	-17	+02	169	B 3	-01	-47
70	G 2	-17	+27	170	B 3	-01	-37
71	G# 2	-16	-49	171	B 3	-01	-27
72	G# 2	-16	-24	172	B 3	-01	-17
73	G# 2	-16	00	173	B 3	-01	-07
74	G# 2	-16	+23	174	B 3	-01	+03
75	G# 2	-16	+46	175	B 3	-01	+13
76	A 2	-15	-31	176	B 3	-01	+23
77	A 2	-15	-08	177	B 3	-01	+33
78	A 2	-15	+14	178	B 3	-01	+43
79	A 2	-15	+36	179	C 4	00	-48
80	A# 2	-14	-42	180	C 4	00	-38
81	A# 2	-14	-20	181	C 4	00	-28
82	A# 2	-14	+01	182	C 4	00	-19
83	A# 2	-14	+22	183	C 4	00	-09
84	A# 2	-14	+43	**184**	**C 4**	**00**	**00**
85	B 2	-13	-37	185	C 4	00	+09
86	B 2	-13	-17	186	C 4	00	+19
87	B 2	-13	+03	187	C 4	00	+28
88	B 2	-13	+23	188	C 4	00	+37
89	B 2	-13	+43	189	C 4	00	+46
90	C 3	-12	-38	190	C# 4	+01	-44
91	C 3	-12	-19	191	C# 4	+01	-35
92	C 3	-12	00	192	C# 4	+01	-26
93	C 3	-12	+19	193	C# 4	+01	-17
94	C 3	-12	+37	194	C# 4	+01	-08
95	C# 3	-11	-44	195	C# 4	+01	+01
96	C# 3	-11	-26	196	C# 4	+01	+09
97	C# 3	-11	-08	197	C# 4	+01	+18
98	C# 3	-11	+09	198	C# 4	+01	+27
99	C# 3	-11	+27	199	C# 4	+01	+36
100	C# 3	-11	+44	200	C# 4	+01	+44
101	D 3	-10	-38	201	D 4	+02	-47
102	D 3	-10	-21	202	D 4	+02	-38
103	D 3	-10	-04	203	D 4	+02	-30
104	D 3	-10	+12	204	D 4	+02	-21
105	D 3	-10	+29	205	D 4	+02	-13
106	D 3	-10	+45	206	D 4	+02	-04
107	D# 3	-09	-39	207	D 4	+02	+04
108	D# 3	-09	-22	208	D 4	+02	+12
109	D# 3	-09	-06	209	D 4	+02	+21
110	D# 3	-09	+09	210	D 4	+02	+29
111	D# 3	-09	+25	211	D 4	+02	+37
112	D# 3	-09	+41	212	D 4	+02	+45
113	E 3	-08	-44	213	D# 4	+03	-47
114	E 3	-08	-29	214	D# 4	+03	-39
115	E 3	-08	-14	215	D# 4	+03	-30
116	E 3	-08	+01	216	D# 4	+03	-22
117	E 3	-08	+16	217	D# 4	+03	-14
118	E 3	-08	+31	218	D# 4	+03	-06
119	E 3	-08	+46	219	D# 4	+03	+01
120	F 3	-07	-40	220	D# 4	+03	+09
121	F 3	-07	-26	221	D# 4	+03	+17
122	F 3	-07	-11	222	D# 4	+03	+25
123	F 3	-07	+03	223	D# 4	+03	+33
124	F 3	-07	+17	224	D# 4	+03	+41
125	F 3	-07	+31	225	D# 4	+03	+48
126	F 3	-07	+44	226	E 4	+04	-44
127	F# 3	-06	-42	227	E 4	+04	-36
128	F# 3	-06	-28	228	E 4	+04	-29
129	F# 3	-06	-15	229	E 4	+04	-21
130	F# 3	-06	-01	230	E 4	+04	-14
131	F# 3	-06	+12	231	E 4	+04	-06
132	F# 3	-06	+25	232	E 4	+04	+01
133	F# 3	-06	+38	233	E 4	+04	+09
134	G 3	-05	-49	234	E 4	+04	+16
135	G 3	-05	-36	235	E 4	+04	+24
136	G 3	-05	-23	236	E 4	+04	+31
137	G 3	-05	-11	237	E 4	+04	+38
138	G 3	-05	+02	238	E 4	+04	+46
139	G 3	-05	+14	239	F 4	+05	-47
140	G 3	-05	+27	240	F 4	+05	-40

Liste des kits de batterie

Note No.	USER (kits utilisateurs) 001 HouseDrumSet 1	USER (kits utilisateurs) 002 JazzDrumSet1	PR-A (groupe Preset A) 001 PopDrumSet 1	PR-A (groupe Preset A) 002 PopDrumSet 2	PR-B (groupe Preset B) 001 PowerDrumSet	PR-B (groupe Preset B) 002 RaveDrumSet
35	Scratch 1	Hybrid Kick2	Verb Kick	Hybrid Kick1	Verb Kick	808 Kick
C2 36	808 SN	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1	Round Kick	Round Kick	Round Kick
37	Dry Stick	Side Stick	Side Stick	Dry Stick	Dry Stick	Side Stick
38	808 SN	Ballad SN	Natural SN2	Piccolo SN	Piccolo SN	808 SN
39	808 Claps	Brush Slap	808 Claps	Hand Claps	808 Claps	808 Claps
40	808 SN	Brush Swish	SN Roll	Piccolo SN	Natural SN2	808 SN
41	808 Kick	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	808 Kick
42	606 HiHat Cl	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	606 HiHat Cl
43	808 SN	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Tekno Hit
44	606 HiHat Cl	Pedal HiHat	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	Pedal HiHat	606 HiHat Cl
45	808 Kick	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	808 Kick
46	606 HiHat Op	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	606 HiHat Op
47	808 SN	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	Tekno Hit
C3 48	808 Kick	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	808 Kick
49	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
50	808 SN	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Tekno Hit
51	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1	Voice Breath
52	REV Crash 1	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	MC500 Beep 1
53	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	MC500 Beep 2
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	R8 Click
55	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Pizz
56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	DIGI Bell 1
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Rattles
58	Vibraslap	Vibraslap	Cowbell 1	Cowbell 1	Vibraslap	Ride Bell 1
59	Ride 2	Ride 2	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride 1	REV Tamb
C4 60	Bongo Hi	Bongo Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Bongo Hi	2.2 Vibwave
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Bongo Lo	Low Pink NZ
62	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Slap	Cga Slap	Cga Mute Hi	Kalimba
63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Metal Wind
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Lead Wave
65	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Tin Wave
66	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Agogo
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Lite Kick
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa Cut	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Lite Kick
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Agogo
71	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad A	Cabasa Down	Soft Pad A	Gtr Harm A
C5 72	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad B	Cabasa Cut	Soft Pad B	Gtr Harm A
73	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	808 Kick	Long Guiro	Piano Thump
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	808 SN	Long Guiro	Natural SN1
75	Claves	Claves	Claves	DIGI Bell 1	Claves	Hand Claps
76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	808 SN	Wood Block	Natural SN1
77	Wood Block	Wood Block	Wood Block	808 Kick	Wood Block	808 SN
78	Cuica	Cuica	Cuica	Spectrum	Cuica	PowerChord B
79	Cuica	Cuica	Cuica	808 Kick	Cuica	Hybrid Kick2
80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Spectrum	Open Triangl	PowerChord B
81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	808 Kick	Open Triangl	Gt.FretNoise
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Spectrum	Maracas	Banjo B
83	Tambourine	Spectrum	Spectrum	808 Kick	Ice Rain	Slap Bass 1
C6 84	Old Kick	Wind Chimes	Wind Chimes	808 Kick	Wind Chimes	Oboe mf A
85	Scratch 1	Wood Block	Wood Block	Feedbackwave	Claves	Shakuhachi
86	Piccolo SN	Cga Slap	Cga Slap	808 Kick	808 SN	Pizz
87	Scratch 3	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Feedbackwave	Verb Tom Hi	Syn Vox 1
88	White Noise	Lite Kick	Lite Kick	Pop Voice	Piccolo SN	Voice Aahs A
89	Synth Saw 1	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Pop Voice	Scratch 3	Voice Oohs2A
90	Synth Pulse1	Old Kick	Old Kick	Wind Agogo	Tin Wave	Pop Voice
91	Back Hit	808 Kick	Pop Voice	Pop Voice	Spectrum	Male Ooh A
92	Tekno Hit	Natural SN1	Wind Agogo	Wind Agogo	REV Steel DR	Voice Breath
93	Orch. Hit	Natural SN2	Op HiHat	Op HiHat	REV Tin Wave	Org Vox C
94	Philly Hit	SN Roll	Anklungs	Anklungs	REV PiccloSN	Vox Noise
95	REV Back Hit	Natural SN2	Op HiHat	Op HiHat	REV Crash 1	Vox Noise
C7 96	MC500 Beep 1	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Applause
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
98	MC500 Beep 2	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 2

		PR-C (groupe Preset C)		PR-D (groupe GM)		PR-E (groupe Preset E)	
		001	002	001	002	001	002
	Note No.	JazzDrumSet2	OrchDrumSet	GM Drum Set	BrushDrumSet	PowerDrmSet2	PowerRaveSet
	35	Round Kick	Old Kick	Verb Kick	Hybrid Kick2	Verb Kick	Verb Kick
C2	36	Old Kick	Round Kick	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1	Round Kick	Round Kick
	37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Dry Stick	Dry Stick
	38	Ballad SN	Ballad SN	Ballad SN	Brush Swish	Piccolo SN	Piccolo SN
	39	Hand Claps	808 Claps	808 Claps	Brush Slap	808 Claps	808 Claps
	40	SN Roll	SN Roll	Piccolo SN	Brush Roll	SN Roll	Natural SN2
	41	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
	42	Cl HiHat 2	Timpani	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1
	43	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
	44	Pedal HiHat	Timpani	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat
	45	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
	46	Op HiHat	Timpani	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat
	47	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
C3	48	Verb Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
	49	Crash 1	Timpani	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
	50	Dry Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
	51	Ride 2	Timpani	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1
	52	China Cym	Timpani	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym
	53	Ride Bell 1	Timpani	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1
	54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
	55	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
	56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1
	57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
	58	Vibraslap	Ride 1	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	59	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1
C4	60	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Cga Mute Hi	Bongo Hi	Bongo Hi
	61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Cga Mute Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
	62	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Slap	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
	63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi
	64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo
	65	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
	66	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Agogo
	70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
	71	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	606 HiHat Cl
C5	72	Brush Swish	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	606 HiHat Cl
	73	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	606 HiHat Op
	74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
	75	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves
	76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
	77	Metronome 2	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
	78	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Pizz
	79	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Syn Vox 1
	80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Voice Aahs A
	81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Voice Oohs2A
	82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Maracas	Male Ooh A
	83	Spectrum	Spectrum	Spectrum	Spectrum	Ice Rain	Ice Rain
C6	84	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	808 SN
	85	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Claves	808 SN
	86	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	808 SN	808 SN
	87	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Hi	Hand Claps
	88	Lite Kick	Applause	Lite Kick	Lite Kick	Piccolo SN	Voice Breath
	89	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Scratch 3	Scratch 3
	90	Old Kick	Cl HiHat 1	Old Kick	Old Kick	Tin Wave	Tin Wave
	91	Natural SN2	Round Kick	808 Kick	808 Kick	Spectrum	Crash 1
	92	Natural SN1	Pedal HiHat	Natural SN1	Natural SN1	REV Steel DR	Ride Bell 1
	93	Brush Swish	Natural SN2	Natural SN2	Natural SN2	REV Tin Wave	REV Tin Wave
	94	Brush Roll	Op HiHat	808 SN	SN Roll	REV PiccloSN	DIGI Bell 1
	95	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	REV Crash 1	Metal Wind
C7	96	Metronome 2	Brush Swish	Brush Swish	Metronome 2	Metronome 2	Applause
	97	R8 Click	Brush Roll	Brush Roll	R8 Click	R8 Click	R8 Click
	98	Metronome 1	SN Roll	SN Roll	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1

XP-A (CARTE D'EXTENSION A : Session)

Note No.	001 SessionSet 1	002 SessionSet 2	003 SessionSet 3	004 SessionSet 4	005 SessionSet 5	006 SessionSet 6	007 SessionSet 7	008 Demo Drum
35	Deep Kick 3	Mix Kick	Deep Kick 3	Dance Kick 2	Kick Ghost	Dance Kick 3	Deep Kick 3	Old Kick
C2 36	Mix Kick	Deep Kick 3	TD7 Kick	Dance Kick 3	Dance Kick 3	Dance Kick 2	Mix Kick	Hybrid Kick1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	909 Rim 2	909 Rim 2	Mute Snr	Side Stick	Side Stick
38	Solo Snr	Loose Snr	Rap Snr	909 Snr 2	909 Snr 3	Jingle Snr	Solo Snr	Loose Snr
39	HC2 Claps 1	HC2 Claps 1	707 Claps	909 Claps 2	HC2 Claps 2	HC2 Claps 2	707 Claps	Tambrin MENU
40	90's Snare	Ring Snr	House Snr	808 Snr 2	Talk Snr	Tiny Snr 2	Ring Snr	Natural SN2
41	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	Verb Tom Lo
42	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	606 HiHat Cl	606 HiHat Cl	606 HiHat Cl	606 HiHat Cl	Cl HiHat 1
43	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
44	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	606 HiHat Op	606 HiHat Op	606 HiHat Op	606 HiHat Cl	Pedal HiHat
45	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	Verb Tom Hi
46	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	606 HiHat Op	606 HiHat Op	606 HiHat Op	606 HiHat Op	Op HiHat
47	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
C3 48	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	909 Tom 2	Verb Tom Hi
49	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
50	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
51	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1
52	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym
53	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1
54	Tamb.Long	Tamb.Long	Tamb.Long	CR78 Tamb.	CR78 Tamb.	CR78 Tamb.	CR78 Tamb.	Tamb.Long
55	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
58	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Vibraslap
59	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride 2
C4 60	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo3 High	Bongo Hi
61	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo3 Low	Bongo Lo
62	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Mute Hi
63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo
65	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
66	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Shaker 4	Shaker 4	Shaker 4	Shaker 4	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	Cabasa Up
70	Shaker 5	Shaker 5	Shaker 5	Shaker 5	Shaker 4	Shaker 4	Shaker 4	Maracas
71	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A
C5 72	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B
73	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves
76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
77	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
78	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Shaker 3
79	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	606 HiHat Cl
81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	606 HiHat Op
83	Auhvox	Auhvox	REV Gt Scrap	Auhvox	Auhvox	Auhvox	REV Shaker 5	Ride 2
C6 84	Tekno Hit 3	Gtr Feedback	REV Gt SldNz	Tekno Hit 3	Tekno Hit 3	Tekno Hit 3	REV Shaker 4	Dance Kick 2
85	Tekno Hit 3	Gtr Scrap	REV Gt CutNz	Tekno Hit 3	Tekno Hit 3	Tekno Hit 3	REV Shaker 3	Dance Kick 2
86	Tekno Hit 2	Gtr Slid Nz	REV Gt Slap	Tekno Hit 2	Tekno Hit 2	Tekno Hit 2	REV 626Shakr	House Snr
87	Tekno Hit 2	Gtr Cut Nz	REV TeknHit2	Tekno Hit 2	Tekno Hit 2	Tekno Hit 2	REV CR78Tamb	Tiny Snr 2
88	FX Bell 2fw	Gtr Slap	REV TeknHit3	FX Bell 2fw	REV Dance K3	Tekno Loop	REV Tamb.Lng	Tiny Snr 2
89	FX Bell 1fw	Wah Down 1	REV Dance K3	FX Bell 1fw	REV TeknHit3	REV TeknHit3	REV Tamb.Sht	Hybrid Kick2
90	FX Bomb	Wah Up 1	REV 909 Snr2	FX Bomb	REV TeknHit3	REV TeknHit3	REV Bongo3 H	Old Kick
91	Sm.Club fw	Wah Down 2	REV 909 Snr3	Sm.Club fw	REV TeknHit2	REV TeknHit2	REV Bongo3 L	Dance Kick 2
92	HC2 Claps 2	Wah Up 2	REV Rap Snr	HC2 Claps 2	REV TeknHit2	REV TeknHit2	REV F.Snap 3	Loose Snr
93	Gtr Scrap	Sm.Club	REV Talk Snr	FingerSnaps2	REV 808 Snr2	Blaster A	REV F.Snaps2	Natural SN2
94	707 Claps	Sm.Club fw	REV JinglSnr	707 Claps	REV 909 Snr2	Juno Rave A	REV HC2 Clp2	Tiny Snr 2
95	Gtr Slid Nz	FX Bell 1fw	REV HouseSnr	626 Shaker	REV 909 Snr3	Hard 5ths A	REV 707 Clps	Wind Chimes
C7 96	Gtr Cut Nz	FX Bell 2fw	REV Mute Snr	Tamb.Short	REV HC2 Clp1	CR78 Tamb.	REV HC2 Clp1	Dry Tom Lo
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	Piccolo SN
98	Gtr Slap	REV Snr Buzz	REV 909 Rim2	Tamb.Long	REV 707 Clps	FingerSnap 3	REV 909 Clp2	Dry Tom Lo

Annexes

XP-C (CARTE D'EXTENSION C : Techno Collection)

Note No.	001 TR-909 SET	002 TR-808 SET	003 TR-606 SET	004 Techno SET	005 House SET	006 Jungle SET	007 Gabba SET	008 Indust. SET
35	Plastic BD 1	TR808 Kick 1	KICK MENU 1	Plastic BD 1	TR909 Kick 1	Tekno Kick	Amsterdam BD	INDUST. MENU
C2 36	TR909 Kick 1	TR808 Kick 1	TR606 Kick 1	TR909 Kick 1	Tekno Kick	JungleKick 2	TR909 Dst BD	INDUST. MENU
37	TR909 Rim	TR808 Rim	TR808 Rim	TR909 Rim	TR909 Rim	Lo-Fi Snare	TR808 RimLng	Thrill
38	TR909 Snr 5	TR808 Snr 1	TR606 Snr 2	TR909 Snr 5	DJ Snare	Urban Snare	SNR MENU 1	PCM Press
39	TR909 Clap	Clap Stop	HC2 Dry Clap	CLAP MENU	TR909 Clap	SNR MENU 5	Comp Clap	Air Gun
40	TR909 Snr 1	TR808 Snr 3	TR606 Snr 1	TR909 Snr 6	TR909 Snr 5	Jungle Snr 4	SNR MENU 1	PCM Press
41	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
42	TR909 CHH 3	TR808 CHH 1	TR606 CHH	TR909 CHH 1	TR909 CHH 1	CHH MENU 2	TR909 PHH 1	TR909 CHH 3
43	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
44	TR909 OHH 3	TR808 CHH 2	PHH MENU	TR909 PHH 2	TR909 PHH 1	Rattle Tamb	TR909 PHH 2	TR909 PHH 1
45	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
46	TR909 OHH 3	OHH MENU	TR606 DstOHH	OHH MENU	OHH MENU	TR909 DstOHH	TR909 DstOHH	TR909 DstOHH
47	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
C3 48	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
49	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR909 Crash	R8 OHH	TR909 Crash	Indus Snare
50	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TekRok Snare
51	TR909 Ride	TR606 Cym 1	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride
52	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909DsCrash	Drill Hit
53	TR909 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	China Cym	Rattle Tamb	China Cym	China Cym	ElectricDunk
54	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2	CR78 CHH	PCM Press
55	TR909DsCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Crash 1	TR606 Cym 1
56	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR707Cowbell	TR707Cowbell	Cowbell 1	TR808Cowbell	PC-2 Machine
57	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Crash 1	TR909 Crash	TR909DsCrash	TR909 Crash
58	PC-2 Machine	TMB&SKR MENU	TMB&SKR MENU	TR808Cowbell	TR808Cowbell	MachineShout	MachineShout	Crash 1
59	TR707 Ride	TR707 Ride	TR707 Ride	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 DstOHH	TR606 Cym 2	TR606 DstCym
C4 60	Mental Perc	Mental Perc	Mental Perc	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
61	Dr.Beat	Dr.Beat	Dr.Beat	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
62	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
63	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
65	Timbale	Timbale	Timbale	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
66	PC-2 Spacers	PC-2 Spacers	PC-2 Spacers	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU	PERCUSS MENU
67	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	HIT MENU 1	HIT MENU 1	Surdo open	TR727 Agogo	Analog Bird
68	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	HIT MENU 1	HIT MENU 1	Surdo mute	TR727 Agogo	Analog Bird
69	TMB&SKR MENU	Cabasa Up	Cabasa Up	TechnoShaker	Cabasa Up	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker
70	TMB&SKR MENU	TMB&SKR MENU	TMB&SKR MENU	Dance Shaker	TechnoShaker	Dance Shaker	Dance Shaker	Dance Shaker
71	Plastic BD 2	TR808 Kick 3	Plastic BD 1	TR909 Kick 2	Wet Kick	KICK MENU 1	TR909 Dst BD	TR909 Dst BD
C5 72	TR909 Kick 2	TR808 Kick 2	Culture Kick	Plastic BD 2	Plastic BD 2	JungleKick 1	KICK MENU 2	Turbo Kick
73	TR808 Rim	TR808 RimLng	TR808 Rim	COW&RIM MENU	TR808 Rim	SideStiker	SideStiker	Drill Hit
74	TR909 Snr 1	TR808 Snr 2	CR78 Snare	TR909 Snr 3	SNR MENU 2	MC Snare	Jungle Snr 4	SNR MENU 3
75	CLAP MENU	Clap Stop	TS Clap	TR909 Clap	CLAP MENU	Comp Clap	CLAP MENU	INDUST. MENU
76	TR909 Snr 6	TR808 Snr 4	TR606 Snr 3	TR909 Snr 4	SNR MENU 1	Ragga Snr 2	TR909 Snr 5	Rage Snare
77	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TR808 Tom	Jungle Snr 5	TR606 CmpTom	Can Tom
78	TR909 CHH 3	TR808 CHH 2	CR78 CHH	TR909 CHH 3	TR707 CHH	TR909 CHH 3	TR909 CHH 3	HIT MENU 1
79	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TR808 Tom	Jungle Snr 5	TR606 CmpTom	Can Tom
80	TR909 PHH 2	PHH MENU	TR606 PHH	TR909 PHH 1	TR707 PHH	Tambourine 2	TR909 PHH 1	Beam HiQ
81	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	TR909 DstTom	TR808 Tom	Jungle Snr 5	TR606 CmpTom	Can Tom
82	TR909 OHH 1	OHH MENU	CR78 OHH	TR909 OHH 3	OHH MENU	Cym OHH	TR909 OHH 1	TR909 DstOHH
83	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Air Gun	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ
C6 84	HIT MENU 1	HIT MENU 1	HIT MENU 1	VOCODER MENU	GTR FX MENU	HIT MENU 1	Air Gun	VOCODER MENU
85	May Day Perc	May Day Perc	May Day Perc	Beam HiQ	Org Chord	Thin Beef	ElectricDunk	TR606 Cym 1
86	Techno Scene	Techno Scene	Techno Scene	VOCODER MENU	GTR FX MENU	Analog Bird	Thin Beef	VOCODER MENU
87	Air Gun	Air Gun	Air Gun	May Day Perc	Noisy 101	HIT MENU 2	Drill Hit	CLAP MENU
88	Tekno Hit	Tekno Hit	Tekno Hit	VOCODER MENU	Claptail	Scratch Clap	TAO Hit	VOCODER MENU
89	Organ Hit 2	White Noise	Organ Hit 2	VOCODER MENU	VOCODER MENU	Emergency	Daft Wave	VOCODER MENU
90	Analog Bird	ElectricDunk	Analog Bird	Techno Scene	VOCODER MENU	TR808Cowbell	Thrill	Roll Kick
91	Retro UFO	TR808 PHH	Retro UFO	VOCODER MENU	VOCODER MENU	Talkbox	Emergency	Organ Hit 2
92	ElectronFall	SNR MENU 2	ElectronFall	Analog Bird	VOCODER MENU	Jungle Beep	Dist TekGtr1	Roll Snare
93	JP8000 FBK	JP8000 FBK	JP8000 FBK	VOCODER MENU	120:House 1	TR808 Kick 1	Dist Synth	TR909 DstOHH
94	SNR MENU 2	VOCODER MENU	SNR MENU 2	144:TeknoHAT	120:House 2	Roll Snare	120:House 1	Roll Kick
95	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	144:Tekno BD	120:House 3	Roll Kick	120:House 3	TR909DsCrash
C7 96	KICK MENU 2	KICK MENU 2	KICK MENU 2	120:TeknoBNG	120:TeknoBNG	160:Drum'nBs	184:Gabba	CLAP MENU
97	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1	MC500 Beep 1
98	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2	MC500 Beep 2

Liste des Performances

USER (Perf. utilisateurs)

N°	Nom	Type
01	EasternSplit	LAYER
02	Opening Orch	LAYER
03	Feedback EP	LAYER
04	Humming Vox	LAYER
05	Tekno Loop 1	LAYER
06	Fr.Horn Sect	LAYER
07	SpaceCarrier	LAYER
08	Orchestral	LAYER
09	Nebular Vox	LAYER
10	Terminator	LAYER
11	Flying Jazz	LAYER
12	Sweeper	LAYER
13	Rave Split	LAYER
14	Multi Sax	LAYER
15	Cosmic Dawn	LAYER
16	Bass / Lead	LAYER
17	S&H / Pad	LAYER
18	AcPiano+Pad	LAYER
19	Kicks Attack	LAYER
20	Step Brass	LAYER
21	Drone / Pipe	LAYER
22	Chime Dreams	LAYER
23	Tekno Loop 2	LAYER
24	Big Band	LAYER
25	Labyrinth	LAYER
26	White Hole	LAYER
27	Cyber Sweep	LAYER
28	Tekno Asia	LAYER
29	1080 Fantasy	LAYER
30	Pop Ballad	LAYER
31	Rhythmatic	LAYER
32	Power JV	LAYER

PR-A (groupe Preset A)

N°	Nom	Type
01	House Set	SINGLE
02	Analectro	SINGLE
03	Anatronic	SINGLE
04	Tekno Pop 1	SINGLE
05	Tekno Pop 2	SINGLE
06	Hard Core	SINGLE
07	Hi Energy	SINGLE
08	Pop Dance	SINGLE
09	Acid Set	SINGLE
10	Ambient Set	SINGLE
11	Electro Pop	SINGLE
12	Pop Set 1	SINGLE
13	Pop Set 2	SINGLE
14	Pop Set 3	SINGLE
15	Pop Set 4	SINGLE
16	L.A. Ballad	SINGLE
17	Hip Hop Set	SINGLE
18	Funk Rock	SINGLE
19	Funk Fusion	SINGLE
20	Heavy Metal	SINGLE
21	Heavy Kids	LAYER
22	Latin Set	SINGLE
23	BrazilianSet	SINGLE
24	New Age 1	SINGLE
25	New Age 2	SINGLE
26	Orchestra	SINGLE
27	Concerto	SINGLE
28	Film Score 1	SINGLE
29	Film Score 2	SINGLE
30	Symphonic	SINGLE
31	Chamber Set	SINGLE
32	Baroque Set	SINGLE

PR-B (groupe Preset B)

N°	Nom	Type
01	Africa	SINGLE
02	World Ethnic	SINGLE
03	Asian Ethnic	SINGLE
04	Asian Band	SINGLE
05	60's Set	SINGLE
06	Blues Band	SINGLE
07	Country Band	SINGLE
08	Folk Set	SINGLE
09	Reggae Band	SINGLE
10	FunkWah Band	SINGLE
11	Funkin'Phaze	SINGLE
12	Zydeco Band	SINGLE
13	New Orleans	SINGLE
14	Dixieland	SINGLE
15	Big Band Set	SINGLE
16	Cont.Jazz 1	SINGLE
17	Cont.Jazz 2	SINGLE
18	Ac.Jazz Set	SINGLE
19	Gospel Set	SINGLE
20	All Strings	SINGLE
21	All Brass	SINGLE
22	All Piano 1	SINGLE
23	All Piano 2	SINGLE
24	All Keyboard	SINGLE
25	All Organ	SINGLE
26	All Winds	SINGLE
27	All Bells	LAYER
28	Mlt & Perc	SINGLE
29	All Seq	SINGLE
30	All Bass	SINGLE
31	All Pad	SINGLE
32	All FX	SINGLE

Liste des styles d'arpèges

Style	Motif	Beat Pattern	Accent Rate	Shuffle Rate
1/4	tous	1/ 4	0 à 100 %	50 à 90 %
1/6	tous	1/ 6	0 à 100 %	50 à 90 %
1/8	tous	1/ 8	0 à 100 %	50 à 90 %
1/12	tous	1/12	0 à 100 %	50 à 90 %
1/16	tous	1/16 1–3	0 à 100 %	50 à 90 %
1/32	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP 1–8, BASS+RANDOM 1–3, TOP+UP 1–6	1/32 1–3	0 à 100 %	50 à 90 %
PORTAMENTO A	tous	PORTA-A 01–11	0 à 100 %	50 à 90 %
PORTAMENTO B	tous	PORTA-B 01–15	0 à 100 %	50 à 90 %
GLISSANDO	GLISSANDO	1/16 1–3, 1/32 1–3	0 à 100 %	50 à 90 %
SEQUENCE A	tous	SEQ-A 1–7	0 à 100 %	50 à 90 %
SEQUENCE B	tous	SEQ-B 1–5	0 à 100 %	50 à 90 %
SEQUENCE C	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP 1–8, BASS+RANDOM 1–3, TOP+UP 1–6	SEQ-C 1–2	0 à 100 %	50 à 90 %
SEQUENCE D	tous	SEQ-D 1–8	0 à 100 %	50 à 90 %
ECHO	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER	ECHO 1–3	0 à 100 %	50 à 90 %
SYNTH BASS	BASS+UP 2	SEQ-A 1, SEQ-C 1	0 à 100 %	50 à 90 %
SLAP BASS A	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03	0 à 100 %	50 à 90 %
SLAP BASS B	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03	0 à 100 %	50 à 90 %
WALK BASS	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	WALKBS, REFRAIN 1	0 à 100 %	50 à 90 %
RHYTHM GTR A	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, BASS+UP 1–8, BASS+RANDOM 1–3, TOP+UP 1–6	MUTE 01,04	0 à 100 %	50 à 90 %
RHYTHM GTR B	CHORD	MUTE 07, 13, 14	0 à 100 %	50 à 90 %
RHYTHM GTR C	CHORD	MUTE 08, 12, 15	0 à 100 %	50 à 90 %
RHYTHM GTR D	CHORD	MUTE 09, 10, 11, 16	0 à 100 %	50 à 90 %
RHYTHM GTR E	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 1–6	0 à 100 %	50 à 90 %
3 FINGER GTR	BASS+UP+TOP	SEQ-A 7	0 à 100 %	50 à 90 %
STRUMMING GTR	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 7, 8	0 à 100 %	50 à 90 %
KBD COMPING A	CHORD	MUTE 12, REFRAIN 2	0 à 100 %	50 à 90 %
KBD COMPING B	BASS+CHORD 4, BASS+CHORD 5	MUTE 05, 06	0 à 100 %	50 à 90 %
KBD COMPING C	BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RANDOM 2, TOP+UP 2	1/ 6, 1/12	0 à 100 %	50 à 90 %
KBD COMPING D	BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RANDOM 2, TOP+UP 2	1/16 1–3	0 à 100 %	50 à 90 %
KBD COMPING E	CHORD, BASS+CHORD 1	REGGAE1–2	0 à 100 %	50 à 90 %
PERCUSSION	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, BASS+UP 1–8, BASS+RANDOM 1–3, TOP+UP 1–6	PERC1–4	0 à 100 %	50 à 90 %
HARP	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, GLISSANDO	HARP	0 à 100 %	50 à 90 %
SHAMISEN	TOP+UP 4–6	SEQ-A 2	0 à 100 %	50 à 90 %
BOUND BALL	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	BOUND	0 à 100 %	50 à 90 %
RANDOM	SINGLE RANDOM, DUAL RANDOM, BASS+RANDOM 1–3	1/ 4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1–3, 1/32 1–3, RANDOM	0 à 100 %	50 à 90 %
BOSSA NOVA	tous	BOSSA NOVA	0 à 100 %	50 à 90 %
SALSA	tous	SALSA 1–4	0 à 100 %	50 à 90 %
MAMBO	tous	MAMBO 1–2	0 à 100 %	50 à 90 %
LATIN PERCUSSION	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	CLAVE, REV CLA, GUIRO, AGOGO	0 à 100 %	50 à 90 %
SAMBA	tous	SAMBA	0 à 100 %	50 à 90 %
TANGO	tous	TANGO 1–4	0 à 100 %	50 à 90 %
HOUSE	tous	HOUSE 1–2	0 à 100 %	50 à 90 %
LIMITLESS	tous	tous	0 à 100 %	50 à 90 %

tous : paramètre réglable sur n'importe quelle valeur.

Fonctions MIDI

Modèle : XP-30 (synthétiseur évolutif à 64 voies de polyphonie)
Version : 1.00
Date : 18 janvier 1999

1. Réception de données (source sonore)

■ Messages de canaux

● Note Off

statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
kk= n° de note : 00H - 7FH (0 à 127)
vv= vélocité de Note Off : 00H - 7FH (0 à 127)

* En mode Performance, ces messages ne sont reçus que si le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).
* Messages ignorés par la Partie de batterie (Partie 10) si le paramètre Env Mode (RHYTHM/CONTROL/CONTROL) est réglé sur NO-SUS.

● Note On

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
kk= n° de note : 00H - 7FH (0 à 127)
vv= vélocité de Note Off : 00H - 7FH (0 à 127)

* En mode Performance, ces messages ne sont reçus que si le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).

● Pression polyphonique

statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal16)
kk= n° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv=Aftertouch: 00H - 7FH (0 - 127)

* Messages pris en compte si le paramètre Aftertouch (SYSTEM/CONTROL/CONTROL SOURCE) est réglé sur POLY ou sur CH&POLY.
* Messages ignorés en mode Performance si le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).
* Messages ignorés en mode GM.

● Contrôleurs continus Control Change

* Tout contrôleur continu affecté au paramètre Control 2 ou Control 3 (PATCH/CONTROL/CONTROL SOURCE), produit l'effet correspondant.
* Si vous sélectionnez un contrôleur de même numéro que celui affecté aux paramètres Control 1 ou Control 2 (SYSTEM/CONTROL/SYS-CTRL ASSIGN), l'effet en question ne s'appliquera que si les paramètres Control 2 ou Control 3 (PATCH/CONTROL/CONTROL SOURCE) sont réglés sur SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2.
* Messages ignorés en mode Performance si les paramètres Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) ou Control Change Receive Switch sont désactivés (OFF).

❍Bank Select (Contrôleur n°0, 32)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm,ll= n° de banque : 00 00H - 7F 7FH (banque 1 à banque 16384)

* Messages ignorés si le paramètre Program Change ou Bank Select (SYSTEM/MIDI/RECEIVE MIDI) est désactivé (OFF).
* Messages ignorés en mode GM.

* Patches et groupes de Patches correspondant aux messages de Bank Select.

Bank Select MSB	LSB	n° de Prog.	Groupe	n° de Patch
80	0	0 - 127	User	1 - 128
81	0	0 - 127	PR-A	1 - 128
81	1	0 - 127	PR-B	1 - 128
81	2	0 - 127	PR-C	1 - 128
81	3	0 - 127	GM	1 - 128
81	4	0 - 127	PR-E	1 - 128
84	0	0 - 127	XP-A (Session)	1 - 128
84	1	0 - 126	XP-A	129 - 255
84	2	0 - 127	XP-B (Orchestral)	1 - 128
84	3	0 - 126	XP-B	129 - 255
84	4	0 - 127	XP-C (Techno Collection)	1 - 128
84	5	0 - 127	XP-C	129 - 256
84	6	0 - 127	XP-D	1 - 128
84	7	0 - 127	XP-D	129 - 256
84	8	0 - 127	XP-E	1 - 128
84	9	0 - 127	XP-E	129 - 256

* Performance correspondant aux messages de Bank Select .

Bank Select MSB	LSB	n° de Prog.	Groupe	N° de Performance
80	0	0 - 31	User	1 - 32
81	0	0 - 31	PR-A	1 - 32
81	1	0 - 31	PR-B	1 - 32

* Kits de batterie correspondant aux messages de Bank Select .

Bank Select MSB	LSB	n° de Prog.	Groupe	N° de kit de batterie
80	0	0 - 1	User	1 - 2
81	0	0 - 1	PR-A	1 - 2
81	1	0 - 1	PR-B	1 - 2
81	2	0 - 1	PR-C	1 - 2
81	3	0 - 1	GM	1 - 2
81	4	0 - 1	PR-E	1 - 2
84	0	0 - 7	XP-A (Session)	1 - 8
84	4	0 - 7	XP-C (Techno Collection)	1 - 8
84	6	0 - 127	XP-D	1 - 128
84	7	0 - 127	XP-D	129 - 256
84	8	0 - 127	XP-E	1 - 128
84	9	0 - 127	XP-E	129 - 256

❍Modulation (Contrôleur n°1)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= profondeur de modulation:00H - 7FH (0 - 127)

❍Souffle (Contrôleur n°2)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	02H	vvH

n= n° de canal de MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Commutateur au pied (Contrôleur n°4)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	04H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Temps de Portamento (Contrôleur n°5)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= temps de Portamento : 00H - 7FH (0 - 127)

* Le paramètre Time (PATCH/CONTROL/PORTAMENTO) évolue en conséquence.

❍Data Entry (Contrôleur n°6, 38)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm,ll= valeur du paramètre fixée par le RPN/NRPN
mm= MSB, ll= LSB

❍Volume (Contrôleur n°7)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Balance (Contrôleur n°8)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	08H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Balance : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Panoramique (Contrôleur n°10)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv=Panoramique : 00H - 40H - 7FH (gauche - centre - droite)

* Permet de régler la position du son dans l'espace stéréo sur 128 pas. 0 correspond à la position la plus à gauche, 64 au centre et 127 à la position la plus à droite. Attention, ces messages sont ignorés si le paramètre Pan (PATCH/CONTROL/RxSWITCH) est désactivé (OFF).

❍Expression (Contrôleur n°11)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv=Expression : 00H - 7FH (0 - 127)

* Si le paramètre Volume (SYSTEM/CONTROL/CONTROL SOURCE) est réglé sur VOL&EXP, les messages d'expression vont également affecter le volume de la Partie affectée au canal MIDI sur lequel est transmis le message. Par contre, ce message est ignoré si le paramètre Volume (PATCH/CONTROL/RxSWITCH) est désactivé (OFF).
* Les messages de volume et d'expression sont toujours pris en compte en mode GM.

❍Hold 1 (Contrôleur n°64)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64- à 127 = ON

* Messages ignorés si le paramètre Hold-1 RxSwitch (PATCH/CONTROL/DAMPER) est désactivé (OFF).

❍Portamento (Contrôleur n°65)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64 à 127 = ON

* Ce contrôleur agit sur le paramètre Sw (PATCH/CONTROL/PORTAMENTO).

❍Sostenuto (Contrôleur n°66)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64 à 127 = ON

❍Soft (Contrôleur n°67)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	43H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64 à 127 = ON

❍Hold 2 (Contrôleur n°69)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	45H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ce message ne provoque pas de maintien.

❍Contrôleur sonore 2 (Contrôleur n°71)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	47H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

* Ce contrôleur agit sur le paramètre Res (PATCH/TVF/FILTER).

❍Contrôleur sonore 3 (Contrôleur n°72)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	48H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

* Ce contrôleur agit sur les paramètres T2–4 (PATCH/TVF/TVF ENVELOPE) et T2–4 (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE).

❍Contrôleur sonore 4 (Contrôleur n°73)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	49H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

* Ce contrôleur agit sur les paramètres T1 (PATCH/TVF/TVF ENVELOPE) et T1 (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE).

❍Contrôleur sonore 5 (Contrôleur n°74)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4AH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-64 à 0 à +63)

* Ce contrôleur agit sur le paramètre Cut (PATCH/TVF/FILTER).

❍Contrôleur multi-usage 5 (Contrôleur n°80)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	50H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

* Ce contrôleur agit sur le paramètre L1–3 (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE) du Tone 1.

❍Contrôleur multi-usage 6 (Contrôleur n°81)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	51H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

* Ce contrôleur agit sur le paramètre L1–3 (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE) du Tone 2.

❍Contrôleur multi-usage 7 (Contrôleur n°82)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	52H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

* Ce contrôleur agit sur le paramètre L1–3 (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE) du Tone 3.

❍Contrôleur multi-usage 8 (Contrôleur n°83)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	53H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

* Ce contrôleur agit sur le paramètre L1–3 (PATCH/TVA/TVA ENVELOPE) du Tone 4.

❍Contrôle du Portamento (Contrôleur n°84)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	54H	kkH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
kk= n° de la note source : 00H - 7FH (0 - 127)

* Un message de Note-on reçu immédiatement après un message de Portamento Control déclenche le portamento à partir du n° de note source indiqué. Si la note sélectionnée comme note source est déjà en train d’être jouée, cette note continue à sonner (légato) et, dès réception du message de Note-on suivant, elle passe sur cette note.
* La vitesse du Portamento est fixée par la valeur du paramètre Time (PATCH/CONTROL/PORTAMENTO).

❍Effet 1 (niveau de réverbération) (Contrôleur n°91)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= niveau de réverbération : 00H - 7FH (0 - 127)

* Messages ignorés en mode Patch.

❍Effet 2 (niveau de chorus) (Contrôleur n°93)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= niveau de chorus : 00H - 7FH (0 - 127)

* Messages ignorés en mode Patch.

❍RPN MSB/LSB (Contrôleur n°100, 101)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm= octet de poids fort (MSB) du paramètre indiqué par le RPN
ll= octet de poids faible (LSB) du paramètre indiqué par le RPN

<<< RPN >>>
Les message de RPN (paramètres référencés) sont des contrôleurs CC améliorés dont la fonction est référencée par la norme MIDI.
Pour utiliser ce type de messages, il faut tout d'abord sélectionner le paramètre à éditer via les RPN (contrôleurs n°100 et 101, peu importe l'ordre) puis fixer la valeur du paramètre désirée à l'aide de messages de Data Entry (contrôleurs n°6, 38). Une fois que le paramètre désiré à été sélectionné, tous les messages de Data Entry modifient sa valeur. Pour éviter tout accident, il est conseillé d'envoyer un message RPN Null une fois que vous avez terminé l'édition du paramètre désiré.

Le XP-30 reconnaît les messages RPN suivants.

RPN MSB LSB	Data entry MSB LSB	Notes
00H 00H	mmH -	Sensibilité du Pitch Bend mm : 00H - 0CH (0 - 12 demi-tons) ll : ignorés (traités comme 00H) Jusqu'à 1 octave par pas de demi-tons. *Ce contrôleur agit également sur le paramètre Bend Range (PATCH/CONTROL/KEY MODE & BENDER). *Messages ignorés par la Partie de batterie (Partie 10).
00H 01H	mmH llH	Accord fin global mm, ll : 20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 x 50 / 8192 - 0 - +8192 x 50 / 8192 cent) *En mode Patch, ce contrôleur agit sur le paramètre Master (SYSTEM/TUNE/TUNE). *En mode Performance, ce contrôleur agit sur le paramètre Fine (PERFORM/PART/SETTING) de chaque Partie. S'il est reçu sur le Canal de commande, ce contrôleur agit sur le paramètre Master (SYSTEM/TUNE/TUNE).
00H 02H	mmH -	Accord grossier global mm : 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 demi-tons) ll : ignorés (traités comme 00H) *Ignorés en mode Patch . *En mode Performance, ce contrôleur agit sur le paramètre Coarse (PERFORM/PART/SETTING) de chaque Partie.
7FH 7FH	- -	RPN null Fixez les conditions dans lesquelles les RPN et NRPN ne sont pas spécifiés. Après l'envoi d'un message RPN Null, les messages de Data Entry sont ignorés (aucun message de Data Entry n'est nécessaire après un message RPN null). Les réglages précédemment effectués ne sont pas modifiés. mm, ll : ignorés

● Program Change

statut	2ème octet
CnH	ppH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
pp= n° de Programme : 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Ignoré si le paramètre Program Change (SYSTEM/MIDI/RECEIVE MIDI) est désactivé (OFF).
* Si le message de Program est reçu sur le Canal de commande, ce sont les Performances qu'il sélectionne.
* Ignoré en mode Performance si le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).

● Pression par canal

statut	2ème octet
DnH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Pression par canal : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ignoré en mode Performance si le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).

● Pitch Bend

statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm,ll= Valeur de Pitch Bend : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Ignoré en mode Performance si Rx (PERFORM/MIDI/MIDI)est désactivé (OFF).

■ Messages de mode

● All Sound Off (Contrôleur n°120)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

n= canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* À la réception de ce type de message, tous les sons en cours sur le canal correspondant sont coupés.
* Ignoré en mode Performance si le para. Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).

● Reset All Controllers (Contrôleur n°121)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* Ignoré en mode Performance si le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF)
* À la réception de ce type de message, les paramètres suivants sont ramenés sur leur valeur par défaut.

Contrôleur	Valeur par défaut
Pitch Bend	±0 (centre)
Pression polyphonique	0 (désactivé)
Pression par canal	0 (désactivé)
Modulation	0 (désactivé)
Souffle	0 (minimum)
Expression	127 (maximum) Attention : Le contrôleur reste au minimum
Hold 1	0 (désactivé)
Sostenuto	0 (désactivé)
Soft	0 (désactivé)
Hold 2	0 (désactivé)
RPN	aucune ; les valeurs précédemment fixées ne sont pas modifiées.
NRPN	aucune ; les valeurs précédemment fixées ne sont pas modifiées.
Contrôleur Système 10	(minimum)
Contrôleur Système 20	(minimum)

● All Note Off (Contrôleur n°123)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* À la réception d'un message All Notes Off, toutes les notes du canal sur lequel est envoyé le message sont coupées. Par contre, en cas de messages Hold 1 ou Sostenuto, le son continue jusqu'à l'arrêt de ces contrôleurs.
* Ignoré en mode Performance si le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).

● Omni Off (Contrôleur n°124)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* Résultat identique à la réception d'un message All Notes Off.
* Ignoré en mode Performance si le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).

● Omni On (Contrôleur n°125)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* Résultat identique à la réception d'un message All Note Off. Le mode OMNI ON ne peut alors être activé.
* Ignoré en mode Performance si le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).

● Mono (Contrôleur n°126)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm=Mono number : 00H - 10H (0 - 16)

* Résultat identique à la réception d'un message All Note Off. Le paramètre Assign (PATCH/CONTROL/KEY MODE & BENDER) passe alors sur SOLO.
* Ignoré en mode Performance si le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).

● Poly (Contrôleur n°127)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

n= n° de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* Résultat identique à la réception d'un message All Note Off. Le paramètre Assign (PATCH/CONTROL/KEY MODE & BENDER) passe alors sur POLY.
* Ignoré en mode Performance si le paramètre Rx (PERFORM/MIDI/MIDI) est désactivé (OFF).

■ Messages temps réel

● Horloge

statut
F8H

* Message pris en compte si le paramètre Clock Source (SYSTEM/SETUP/SYSTEM SETUP) est réglé sur MIDI (p. 129).

● Active Sensing

statut
FEH

* À la réception d'un message d'Active Sensing, le XP-30 examine la durée des intervalles qui séparent les messages reçus. Si ces intervalles dépassent 420 ms, vous obtenez le même résultat que lors de la réception d'un message All Sounds Off, All Notes Off et Reset All Controllers. L'examen cesse ensuite.

■ Messages de System Exclusive (SysEx)

statut	octet de données	statut
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H: Statut du message de System Exclusive
ii = n° ID : Le numéro ID d'identification du fabricant permet de ne faire prendre en compte les messages envoyés qu'aux machines de ce fabricant. Le numéro d'ID de Roland est le 41H. Les n° d'ID 7EH et 7FH sont des extensions de la norme MIDI ; Messages universels "temps différé" (7EH) et Messages universels temps réel (7FH).
dd,..., ee = données : 00H - 7FH (0 - 127)
F7H: EOX (fin du message exclusif)

Parmi les messages de System Exclusive reconnus par le XP-30, les messages universels en temps réel , les messages universels en temps différé et les messages de requêtes de données (RQ1) et de Data Set (DT1) sont réglés automatiquement.

● Messages de SysEx universels en temps différé

❍Message de requête d'identité

Un réponse d'identité (p. 185) est transmise dès réception de ce message.

statut	octet de données	statut
F0H	7EH, app, 06H, 01H	F7H

Octet	Remarques	
F0H	Statut du message de System Exclusive	
7EH	n° ID	(message universel en temps différé)
app	ID d'appareil	(app : 10H à 1FH)
06H	sous-ID n°1	(Informations générales)
01H	sous-ID n°2	(Requête d'identité)
F7H	EOX	(Fin du message exclusif)

* Indiquez dans le champ "app" le n° d'appareil du XP-30 ou 7FH (Broadcast).

❍GM System On

Ce message fait passer le XP-30 sur les réglages par défaut du mode General MIDI (General MIDI System-Level 1). Après réception de ce type de message, le XP-30 bascule automatiquement en mode General MIDI et vous permet ainsi de reproduire fidèlement les séquences créées à la norme General MIDI..

statut	octet de données	statut
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Octet	Remarques	
F0H	Statut du message de System Exclusive	
7EH	n° ID	(message universel en temps différé)
7FH	n° ID d'appareil	(Broadcast)
06H	sous-ID n°1	(Message General MIDI)
01H	sous-ID n°2	(General MIDI On)
F7H	EOX	(Fin du message exclusif)

* Ignoré si le paramètre Rx.GM (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) est désactivé (OFF).

❍GM System Off

Ce message refait passer le XP-30 en mode Performance.

statut	octet de données	statut
F0H	7EH, 7FH, 09H, 02H	F7H

Byte	Remarques	
F0H	Statut du message de System Exclusive	
7EH	n° ID	(message universel en temps différé)
7FH	n° ID d'appareil	(Broadcast)
06H	sous-ID n°1	(Message General MIDI)
01H	sous-ID n°2	(General MIDI Off)
F7H	EOX	(Fin du message exclusif)

* Ignoré si le paramètre Rx.GM (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) est désactivé (OFF).

● Message de SysEx universels en temps réel

❍Volume général

statut	octet de données	statut
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7FH	n° d'ID (message universel temps réel)
7FH	n° d'ID de l'appareil (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (messages de commande de l'appareil)
01H	Sub ID#2 (volume général)
llH	LSB de Volume général
mmH	MSB de Volume général
F7H	EOX (fin du message exclusif)

* Le LSB (llH) du Volume général est considéré comme 00H.

● Transfert de données

Le XP-30 peut transmettre ses réglages à d'autres appareils via les messages de System Exclusive.
Le n° ID de modèle du XP-30 pour les messages de System Exclusive est le 6AH.

❍Requête de données 1 RQ1

Ce message permet d'envoyer à un autre appareil une requête lui demandant de transmettre ses données. L'Adresse et la Taille déterminent le type et la quantité de données à transmettre.
Lorsqu'un message de requête de données est reçu, si l'appareil est préparé pour la transmission des données et si l'adresse et la taille sont appropriées, les données qui font l'objet de la requête sont transmises sous forme de message "Data Set 1 (DT1)". Dans le cas contraire, rien n'est transmis.

statut	octet de données	statut
F0H	41H, app, 6AH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Octet	Remarques	
F0H	Statut du message exclusif	
41H	n° ID	(Roland)
dev	n° ID de l'appareil	(app : 10H - 1FH)
6AH	n° ID du modèle	(XP-30)
11H	n° ID de la commande(RQ1)	
aaH	Adresse, MSB	
bbH	Adresse	
ccH	Adresse	
ddH	Adresse, LSB	
ssH	Taille, MSB	
ttH	Taille	
uuH	Taille	
vvH	Taille, LSB	
sum	checksum	
F7H	EOX	(Fin du message exclusif)

* La quantité de données qui peuvent être transmises simultanément dépend du type de données. Les requêtes de données doivent comporter une adresse de début et une taille bien précises. Reportez-vous aux Adresses et aux Tailles listées dans la Section **Tableau d'adresse de paramètres** (p.190).
* Reportez-vous page (p. 200) pour de plus amples détails sur la checksum.
* Message ignoré si le paramètre Rx.Exc (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) est désactivé (OFF).
* Ce message est ignoré en mode GM.

❍Data Set 1 DT1

C'est grâce à ce message que se fait véritablement la transmission des données.

statut	octet de données	statut
F0H	41H, app, 6AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Octet	Remarques	
F0H	Statut du message exclusif	
41H	n° ID	(Roland)
dev	n° ID de l'appareil	(app : 10H - 1FH)
6AH	n° ID de modèle	(XP-30)
12H	n° ID de la commande (DT1)	
aaH	Adresse, MSB	
bbH	Adresse	
ccH	Adresse	
ddH	Adresse, LSB	
eeH	Données :	Données à transmettre. Les données multi-octets sont transmises dans l'ordre de l'adresse.
:	:	
ffH	Données	
sum	Checksum	
F7H	EOX	(Fin du message exclusif)

* La quantité de données qui peuvent être transmises simultanément dépend du type des données. Seules les données se trouvant à partir de l'adresse indiquée et de la taille fixée peuvent être transmises. Reportez à liste des adresses et des tailles de la Section **Tableau d'adresse de paramètres** (p.190).
* Les données qui occupent plus de 128 octets doivent être découpées en paquets de 128 octets maximum. Si plusieurs messages "Data Set 1" sont transmis successivement, il doit y avoir un intervalle d'au minimum 20 ms entre chaque paquet.
* Reportez-vous page (p. 200) pour de plus amples détails sur la checksum.
* Message ignoré si le paramètre Rx.Exc (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) est désactivé (OFF).
* Message ignoré en mode GM.

Le XP-30 ne peut recevoir des messages de System Exclusive GS que pour la création de gammes.

❍Data Set 1 DT1

C'est grâce à ce message que se fait véritablement la transmission des données.

statut	octet de données	statut
F0H	41H, app, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Octet	Remarques	
F0H	Statut du message exclusif	
41H	n° ID	(Roland)
dev	n° ID d'appareil	(app : 10H - 1FH)
42H	n° ID de modèle	(GS)
12H	n° ID de commande	(DT1)
aaH	Adresse, MSB	
bbH	Adresse, octet du milieu	
ccH	Adresse, LSB	
ddH	Données :	Données à transmettre. Les données multi-octets sont transmises dans l'ordre de l'adresse.
:	:	
eeH	Données	
sum	checksum	
F7H	EOX	(Fin du message exclusif)

* Message ignoré si le paramètre Rx.Exc (SYSTEM/MIDI/SYS-EXC MIDI) est désactivé (OFF).
* Message ignoré en mode GM.

2. Transfert de données (source sonore)

■ Messages de canaux

● Note Off

statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
kk= n° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv= Vélocité de Note Off : 00H - 7FH (0 - 127)

● Note On

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
kk= n° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv= Vélocité de Note On : 01H - 7FH (1 - 127)

● Control Change

* Il suffit de sélectionner le contrôleur correspondant à celui choisi au paramètre Assign (SYSTEM/CONTROL/CONTROL PEDAL) ou au paramètre Assign des curseurs C1–4 (SYSTEM/CONTROL/ASSIGN) pour pouvoir les moduler.

❍Bank Select (Contrôleur n°0,32)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm,ll= n° de banque : 00 00H - 7F 7FH (banque 1 à banque 16384)

* Message non transmis si les paramètres Program (SYSTEM/MIDI/TRANSMIT MIDI) ou Bank Sel (SYSTEM/MIDI/TRANSMIT MIDI) sont désactivés (OFF).
* Vous pouvez trouver la correspondance entre les n° de Bank Select et les Patches à la Section 1.
* Message non transmis en mode GM

❍Modulation (Contrôleur n°1)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Prof. de modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Souffle (Contrôleur n°2)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	02H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Commutateur au pied (Contrôleur n°4)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	04H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Temps de Portamento (Contrôleur n°5)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Temps de Portamento : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Volume (Contrôleur n°7)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Balance (Contrôleur n°8)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	08H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Balance : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Panoramique (Contrôleur n°10)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Panoramique : 00H - 40H - 7FH (gauche - centre - droite)

❍Expression (Contrôleur n°11)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Expression : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Hold 1 (Contrôleur n°64)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64 à 127 = ON

❍Portamento (Contrôleur n°65)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64 à 127 = ON

❍Sostenuto (Contrôleur n°66)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64 à 127 = ON

❍Soft (Contrôleur n°67)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	43H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64 à 127 = ON

❍ Hold 2 (Contrôleur n°69)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	45H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Contrôleur sonore 2 (Contrôleur n°71)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	47H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

❍Contrôleur sonore 3 (Contrôleur n°72)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	48H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

❍Contrôleur sonore 4 (Contrôleur n°73)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	49H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

❍Contrôleur sonore 5 (Contrôleur n°74)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4AH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-64 à 0 à +63)

❍Contrôleur multi-usage 5 (Contrôleur n°80)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	50H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

❍Contrôleur multi-usage 6 (Contrôleur n°81)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	51H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

❍Contrôleur multi-usage 7 (Contrôleur n°82)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	52H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

❍Contrôleur multi-usage 8 (Contrôleur n°83)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	53H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 40H - 7FH (-128 à 0 à +126)

❍Contrôle du Portamento (Contrôleur n°84)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	54H	kkH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
kk= n° de la note source : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Effet 1 (niveau de réverbération) (Contrôleur n°91)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= niveau de réverbération : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Effet 3 (niveau de chorus) (Contrôleur n°93)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= niveau de chorus : 00H - 7FH (0 - 127)

❍RPN MSB/LSB (Contrôleur n°100,101)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm= MSB du paramètre spécifié par le RPN
ll= LSB du paramètre spécifié par le RPN

Le XP-30 permet de transmettre les messages RPN ci-dessous.

RPN MSB LSB	Data entry MSB LSB	Notes
00H 00H	mmH -	Sensibilité du Pitch Bend mm : 00H - 0CH (0 à 12 demi-tons) ll : 00H
00H 01H	mmH llH	Accord fin général mm, ll : 20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 x 50 / 8192 - 0 - +8192 x 50 / 8192 centièmes)
00H 02H	mmH -	Accord grossier général mm : 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 demi-tons) ll : 00H

● Program Change

statut	2ème octet
CnH	ppH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
pp= n° de Programme : 00H - 7FH (prog. 1 à prog. 128)

* Message non transmis si le paramètre Program (SYSTEM/MIDI/TRANSMIT MIDI) est désactivé (OFF).

● Pression par canal

statut	2ème octet
DnH	vvH

n= n° du canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Pression par canal : 00H - 7FH (1 - 128)

● Pitch Bend

statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm,ll= Valeur de Pitch Bend : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■ Messages système en temps réel

● Active Sensing

statut
FEH

* Ce message est transmis en permanence tous les 250 ms.
* Message non transmis si le paramètre Active Sensing (SYSTEM/MIDI/TRANSMIT MIDI) est désactivé (OFF).

■ Messages de System Exclusive

Les messages de Systexm Exclusive qui peuvent être transmis par le XP-30 se répartissent en message universel en temps différé et en messages Data Set (DT1) .

● Messages de SysEx universels en temps différé

❍Message de réponse d'identité

Ce message est transmis dès réception d'un message de requête d'identité (p. 182).

statut	octet de données	statut
F0H	7EH, app, 06H, 02H, 41H, 6AH, 00H, 04H, 00H, 00H, 01H, 00H, 00H	F7H

Octet	Remarques	
F0H	Statut du message exclusif	
7EH	n° ID	(message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil	(app : 10H - 1FH)
06H	sous-ID n°1	(Informations générales)
02H	sous-ID n°2	(Réponse d'identité)
41H	n° ID	(Roland)
6AH 00H	Code de famille de l'appareil	
04H 00H	Code du numéro de la famille de l'appareil	
00H 01H 00H 00H	Niveau de révision du logiciel	
F7H	EOX	(Fin du message exclusif)

● Transfert de données

❍Data Set1 DT1

statut	octet de données	statut
F0H	41H, app, 6AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Octet	Remarques	
F0H	Statut du message exclusif	
41H	n° ID	(Roland)
dev	n° ID d'appareil	(app : 10H - 1FH)
6AH	n° ID de modèle	(XP-30)
12H	N° ID de commande	(DT1)
aaH	Adresse, MSB	
bbH	Adresse	
ccH	Adresse	
ddH	Adresse, LSB	
eeH	Données :	Données à transmettre. Les données formées de plusieurs octets sont transmises dans l'ordre en partant de l'adresse de début.
:	:	
ffH	Données	
sum	Checksum	
F7H	EOX	(Fin du message exclusif)

* Seules les données se trouvant à partir de l'adresse et de la taille fixées peuvent être transmises. Voir liste des adresses/tailles, Sec. **Tableau d'adresse de paramètres** (p.190).
* Les données occupant plus de 128 octets doivent être découpées en paquets de 128 octets maximum. Si plusieurs messages "Data Set 1" sont transmis successivement, il doit y avoir un intervalle d'au minimum 20 ms entre chaque paquet.
* Reportez-vous (p. 200) pour de plus amples détails sur la checksum.

3. Tableau d'adresse des paramètres

1. XP-30 (n° ID de modèle = 6AH)

* Pour les adresses signalées par un dièse #, les données doivent être séparées en 2 parties avant d'être transmises. Exemple : Les données dont la valeur hexadécimale est ABH doivent être séparées en 0AH et 0BH, puis transmises dans cet ordre.
* Les valeurs de paramètres entre crochets < > sont destinées aux JV-1010 / JV-1080 / JV-2080 / XP-50 / XP-60 / XP-80 et sont ignorées par le XP-30.

Adresse de début	Description	
00 00 00 00	Système	1-1
01 00 00 00	Performance temporaire	1-2
02 00 00 00	Mode Performance, Patch temporaire (Partie 1)	1-3
02 01 00 00	Mode Performance, Patch temporaire (Partie 2)	
:		
02 08 00 00	Mode Performance, Patch temporaire(Partie 9)	
02 09 00 00	Kit de batterie temporaire	1-4
02 0A 00 00	Mode Performance, Patch temporaire (Partie 11)	1-3
:		
02 0F 00 00	Mode Performance, Patch temporaire (Partie 16)	
03 00 00 00	Mode Patch, Patch temporaire	1-3
10 00 00 00	Performance utilisateur USER:01	1-2
10 01 00 00	Performance utilisateur USER:02	
:		
10 1F 00 00	Performance utilisateur USER:32	
10 40 00 00	Kit de batterie utilisateur USER:1	1-4
10 41 00 00	Kit de batterie utilisateur USER:2	
11 00 00 00	Patch utilisateur USER:001	1-3
11 01 00 00	Patch utilisateur USER:002	
:		
11 7F 00 00	Patch utilisateur USER:128	

● 1-1. Système

Adresse de décalage	Description	
00 00	Réglages système communs	1-1-1
10 00	Gamme de la Partie 1	1-1-2
11 00	Gamme de la Partie 2	
:		
1F 00	Gamme de la Partie 16	
20 00	Gamme du mode Patch	1-1-2

● 1-1-1. Réglages système communs

	Adresse de décalage	Taille	Description	Données (Valeur)
	00 00	0000 00aa	Mode de jeu	0 - 2 *1
	00 01	0aaa aaaa	n° de la Performance	0 - 127 *2
	00 02	0000 00aa	Type de groupe de Patches	0 - 2 *3
	00 03	0aaa aaaa	ID du groupe de Patches	0 - 127
#	00 04	0000 aaaa	n° de Patch	0 - 255
		0000 bbbb		(001 - 256)
	00 06	0aaa aaaa	Accord général	0 - 126 *4
	00 07	0000 000a	Scale Tune (gamme)	0 - 1 (OFF,ON)
	00 08	0000 000a	EFX	0 - 1 (OFF,ON)
	00 09	0000 000a	Chorus	0 - 1 (OFF,ON)
	00 0A	0000 000a	Reverb	0 - 1 (OFF,ON)
	00 0B	0000 000a	Patch Remain	0 - 1 (OFF,ON)
	00 0C	0000 000a	Source d'horloge	0 - 1 (INT,MIDI)
	00 0D	0000 0aaa	Source de comman.TAP	0 - 4 *5
	00 0E	0000 0aaa	Source de commande Hold	0 - 4 *6
	00 0F	0000 0aaa	Source de commande Peak	0 - 4 *6
	00 10	0000 000a	Source de commande du volume	0 - 1 *7
	00 11	0000 00aa	Source de l'Aftertouch	0 - 2 *8
	00 12	0aaa aaaa	Source de commande Système 1	1 - 97 *9
	00 13	0aaa aaaa	Source de commande Système 2	1 - 97 *9
	00 14	0000 000a	Réception des Program Change	0 - 1 (OFF,ON)
	00 15	0000 000a	Réception des Bank Select	0 - 1 (OFF,ON)
	00 16	0000 000a	Réception de contr. continus	0 - 1 (<OFF,ON>)
	00 17	0000 000a	Réception de la modulation	0 - 1 (<OFF,ON>)
	00 18	0000 000a	Réception du Volume	0 - 1 (<OFF,ON>)
	00 19	0000 000a	Réception des messages Hold-1	0 - 1 (<OFF,ON>)
	00 1A	0000 000a	Réception du Pitch Bend	0 - 1 (<OFF,ON>)
	00 1B	0000 000a	Réception de l'Aftertouch	0 - 1 (<OFF,ON>)
	00 1C	000a aaaa	Canal de commande	0 - 16 (1 - 16,OFF)
	00 1D	0000 aaaa	Canal de réception des Patches	0 - 15 (1 - 16)
	00 1E	0000 000a	Source d'édition des kits	0 - 1 *10
	00 1F	0000 00aa	Preview, mode	0 - 2 *11
	00 20	0aaa aaaa	Preview, sélection de la Note 1	0 - 127 (C-1 - G9)
	00 21	0aaa aaaa	Preview, vélocité Note 1	0 - 127 *12
	00 22	0aaa aaaa	Preview, sélection de la Note 2	0 - 127 (C-1 - G9)
	00 23	0aaa aaaa	Preview, vélocité Note 2	0 - 127 *12
	00 24	0aaa aaaa	Preview, sélection de la Note 3	0 - 127 (C-1 - G9)
	00 25	0aaa aaaa	Preview, vélocité Note 3	0 - 127 *12
	00 26	0aaa aaaa	Preview, sélection de la Note 4	0 - 127 (C-1 - G9)
	00 27	0aaa aaaa	Preview, vélocité Note 4	0 - 127 *12
	00 28	0000 000a	Transmission des Progr. Change	0 - 1 (OFF,ON)
	00 29	0000 000a	Transmission des Bank Select	0 - 1 (OFF,ON)
	00 2A	000a aaaa	Canal de transm.des Patches	0 - 17 *13
	00 2B	0000 000a	Transposition (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
	00 2C	0000 aaaa	Transposition, Valeur	0 - 11 (-5 - +6)
	00 2D	0000 0aaa	Transposition par octaves	0 - 6 (-3 - +3)
	00 2E	0aaa aaaa	Vélcoité du clavier	0 - 127 *14
	00 2F	0000 00aa	Sensibilité du clavier	0 - 2 *15
	00 30	0aaa aaaa	Sensibiltié à l'Aftertouch	0 - 100
	00 31	0aaa aaaa	Fonction de la pédale (1)	1 - 104 *16
	00 32	0000 00aa	Affectation de la pédale (1)	0 - 3 *18

00 33	0000 000a	Polarité de la pédale(1)	0 - 1 *20
00 34	0aaa aaaa	Fonction de la pédale 2	1 - 104 *17
00 35	0000 00aa	Affectation de la pédale 2	0 - 3 *19
00 36	0000 000a	Polarité de la pédale 2	0 - 1 *21
00 37	0aaa aaaa	Fonction du curseur C1	1 - 97 *9
00 38	0000 00aa	Affectation du curseur C1	0 - 3 *18
00 39	0aaa aaaa	Fonction du curseur C2	1 - 97 *9
00 3A	0000 00aa	Affectation du curseur C2	0 - 3 *18
00 3B	0000 00aa	Affectation de la pédale Hold	0 - 3 *18
00 3C	0000 000a	Polarité de la pédale Hold	0 - 1 *20
00 3D	0000 000a	Bank Select, Groupe 1 (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 3E	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 1, MSB	0 - 127
00 3F	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 1, LSB	0 - 127
00 40	0000 000a	Bank Select, Groupe 2 (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 2, MSB	0 - 127
00 42	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 2, LSB	0 - 127
00 43	0000 000a	Bank Select, Groupe 3 (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 44	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 3, MSB	0 - 127
00 45	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 3, LSB	0 - 127
00 46	0000 000a	Bank Select, Groupe 4 (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 47	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 4, MSB	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 4, LSB	0 - 127
00 49	0000 000a	Bank Select, Groupe 5 (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 4A	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 5, MSB	0 - 127
00 4B	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 5, LSB	0 - 127
00 4C	0000 000a	Bank Select, Groupe 6 (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 4D	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 6, MSB	0 - 127
00 4E	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 6, LSB	0 - 127
00 4F	0000 000a	Bank Select, Groupe 7 (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 50	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 7, MSB	0 - 127
00 51	0aaa aaaa	Bank Select, Groupe 7, LSB	0 - 127
00 52	0aaa aaaa	Pédale 3, fonction	1 - 104 *17
00 53	0000 00aa	Pédale 3, affectation	0 - 3 *19
00 54	0000 000a	Pédale 3, polarité	0 - 1 *21
00 55	0aaa aaaa	Pédale 4, fonction	1 - 104 *17
00 56	0000 00aa	Pédale 4, affectation	0 - 3 *19
00 57	0000 000a	Pédale 4, polarité	0 - 1 *21
00 58	00aa aaaa	Arpège, Style	0 - 42 (1 - 43)
00 59	00aa aaaa	Arpège, Motif	0 - 37 (1 - 38)
00 5A	0aaa aaaa	Arpège, Beat Pattern (phrasé)	0 - 114 (1 - 115)
00 5B	0aaa aaaa	Arpège, Accent	0 - 100
00 5C	0aaa aaaa	Arpège, Swing	50 - 90
00 5D	0aaa aaaa	Arpège, vélocité de jeu	0 - 127 *14
00 5E	0000 0aaa	Arpège, tessiture	0 - 6 (-3 - +3)
00 5F	0000 aaaa	Arpège, Partie à arpéger	0 - 15 *22
# 00 60	0000 aaaa 0000 bbbb	Tempo système	20 - 250
00 62	0aaa aaaa	Curseur C3, fonction	1 - 97 *9
00 63	0000 00aa	Curseur C3, affectation	0 - 3 *18
00 64	0aaa aaaa	Curseur C4, fonction	1 - 97 *9
00 65	0000 00aa	Curseur C4, affectation	0 - 3 *18
Total size	00 00 00 66		

*1 PERFORMANCE, PATCH, GM
*2 USER:01–USER:32, <CARD:01–CARD:32>, PR-A:01–PR-A:32, PR-B:01–PR-B:32
*3 USER&PRESET, <PCM>, EXP
*4 427.4–452.6
*5 <OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2>
*6 OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2
*7 VOLUME, VOLUME&EXPRESSION
*8 CHANNEL, POLY, CH&POLY
*9 CC01–CC05, CC07–CC31, CC64–CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH
*10 <PANEL, PANEL&MIDI>
*11 SINGLE, CHORD, PHRASE
*12 OFF, 1–127
*13 1–16, RX-CH, OFF
*14 REAL, 1–127
*15 LIGHT, MEDIUM, HEAVY
*16 CC01–CC05, CC07–CC31, CC64–CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, PROG-UP, PROG-DOWN, <START/STOP>, <PUNCH-IN/OUT>, TAP-TEMPO, OCTAVE-UP, OCTAVE-DOWN
*17 <CC01–CC05, CC07–CC31, CC64–CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, PROG-UP, PROG-DOWN, <START/STOP>, <PUNCH-IN/OUT>, TAP-TEMPO, OCTAVE-UP, OCTAVE-DOWN>
*18 OFF, INT, MIDI, INT&MIDI
*19 <OFF, INT, MIDI, INT&MIDI>
*20 STANDARD, REVERSE
*21 <STANDARD, REVERSE>
*22 PART1–PART16

● 1-1-2. Création de gamme (Scale Tune)

Adresse de décalage	Taille	Description	Données (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Hauteur du C	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa	Hauteur du C#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa	Hauteur du D	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa	Hauteur du D#	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa	Hauteur du E	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa	Hauteur du F	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa	Hauteur du F#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa	Hauteur du G	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa	Hauteur du G#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa	Hauteur du A	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa	Hauteur du A#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa	Hauteur du B	0 - 127 (-64 - +63)
Taille totale	00 00 00 0C		

● 1-2. Performance

Adresse de décalage	Description	
00 00	Réglages communs à la totalité de la Performance	1-2-1
10 00	Performance, Partie 1	1-2-2
11 00	Performance, Partie 2	
:		
1F 00	Performance, Partie 16	

● 1-2-1. Réglages communs de la Performance

Adresse de décalage	Taille	Description	Données (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 1	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 2	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 3	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 4	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 5	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 6	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 7	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 8	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 9	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 10	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 11	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Nom de la Perf., caractère 12	32 - 127
00 0C	0000 aaaa	EFX, Source	0 - 15 *1
00 0D	00aa aaaa	EFX, Type	0 - 39 (1 - 40)
00 0E	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 1	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 2	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 3	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 4	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 5	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 6	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 7	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 8	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 9	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 10	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 11	0 - 127
00 19	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 12	0 - 127
00 1A	0000 00aa	EFX, Affectation	0 - 2 *2
00 1B	0aaa aaaa	EFX, Dosage d'effet	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	EFX, Niveau de chorusl	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	EFX, Niveau de réverbération	0 - 127
00 1E	0000 aaaa	EFX, Source de commande 1	0 - 10 *3
00 1F	0aaa aaaa	EFX, Taux d'action Source 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 20	0000 aaaa	EFX, Source de commande 2	0 - 10 *3
00 21	0aaa aaaa	EFX, Taux d'action Source 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 22	0aaa aaaa	Chorus, Niveau	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Chorus, Fréquence	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Chorus, Profondeur	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Chorus, Temps de retard	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Chorus, Réinjection	0 - 127
00 27	0000 00aa	Chorus, Niveau de sortie	0 - 2 *4
00 28	0000 0aaa	Reverb, Type	0 - 7 *5
00 29	0aaa aaaa	Reverb, Niveau	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Reverb, Durée	0 - 127
00 2B	000a aaaa	Reverb, Atténuation des aiguës	0 - 17 *6
00 2C	0aaa aaaa	Délai, réinjection	0 - 127
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb	Tempo de la Performance	20 - 250
00 2F	0000 000a	Partage du clavier (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 30	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	0 - 64
00 31	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	0 - 64
00 32	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	0 - 64
00 33	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	0 - 64
00 34	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	0 - 64
00 35	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	0 - 64
00 36	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	0 - 64
00 37	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	0 - 64
00 38	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	0 - 64
00 39	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	0 - 64
00 3A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	0 - 64
00 3B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	0 - 64
00 3C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	0 - 64
00 3D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	0 - 64
00 3E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	0 - 64
00 3F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	0 - 64
00 40	0000 000a	Type de Performance	0 - 1 *7
00 41	0000 000a	Source d'horloge	0 - 1 *8
Taille totale	00 00 00 42		

*1 PERFORM, 1–9, 11–16
*2 MIX, <DIRECT-1>, <DIRECT-2>
*3 OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH
*4 MIX, REV, MIX+REV
*5 ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY
*6 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS
*7 LAYER, SINGLE
*8 PERFORMANCE, SYSTEM

● 1-2-2. Parties d'une Performance

Adresse de décalage	Taille	Description	Données (Valeur)
00 00	0000 000a	Réception (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 aaaa	Canal MIDI	0 - 15 (1 - 16)
00 02	0000 00aa	Groupes de Patches, type	0 - 2 *1
00 03	0aaa aaaa	Groupes de Patches, ID	0 - 127
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb	N° de Patch	0 - 255 (001 - 256)
00 06	0aaa aaaa	Partie, Niveau	0 - 127
00 07	0aaa aaaa	Partie, Panoramique	0 - 127 (L64 - 63R)
00 08	0aaa aaaa	Partie, Accord grossier	0 - 96 (-48 - +48)
00 09	0aaa aaaa	Partie, Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 0A	0000 0aaa	Affectation aux bus d'effet	0 - 4 *2
00 0B	0aaa aaaa	Dosage d'effet Mix/EFX	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Niveau de Chorus	0 - 127
00 0D	0aaa aaaa	Niveau de Réverbération	0 - 127
00 0E	0000 000a	Réception des Program Change	0 - 1 (OFF,ON)
00 0F	0000 000a	Réc. des messages de Volume	0 - 1 (OFF,ON)
00 10	0000 000a	Réception des messages Hold-1	0 - 1 (OFF,ON)
00 11	0aaa aaaa	Limite inf. de la zone de notes	0 - 127 *3
00 12	0aaa aaaa	Limite sup. de la zone de notes	0 - 127 *4
00 13	0000 0aaa	Transposition (non/oui)	0 - 6 (-3 - +3)
00 14	0000 000a	Local	0 - 1 (OFF,ON)
00 15	0000 000a	Transmission (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 16	0000 0aaa	Transm. d'un gr. de Bank Select	0 - 7 *5
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Transm. de messages de Volume	0 - 128 (0 - 127,OFF)
Taille totale	00 00 00 19		

*1 USER&PRESET, <PCM>, EXP
*2 MIX, EFX, <DIRECT-1>, <DIRECT-2>, PATCH
*3 C-1–Upper
*4 Lower–G9
*5 PATCH, GROUP1–GROUP7

● 1-3. Patch

Adresse de décalage	Description	
00 00	Réglages communs aux quatre Tones du Patch	1-3-1
10 00	Patch, Tone 1	1-3-2
12 00	Patch, Tone 2	
14 00	Patch, Tone 3	
16 00	Patch, Tone 4	

● 1-3-1. Réglages communs du Patch

Adresse de décalage	Taille	Description	Données (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 1	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 2	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 3	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 4	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 5	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 6	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 7	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 8	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 9	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 10	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 11	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 12	32 - 127
00 0C	00aa aaaa	EFX, Type	0 - 39 (1 - 40)
00 0D	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 1	0 - 127
00 0E	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 2	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 3	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 4	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 5	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 6	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 7	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 8	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 9	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 10	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 11	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX, Paramètre 12	0 - 127
00 19	0000 00aa	EFX, Affectation	0 - 2 *1
00 1A	0aaa aaaa	EFX, Dosage d'effet	0 - 127
00 1B	0aaa aaaa	EFX, Niveau de chorus	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	EFX, Niveau de réverbération	0 - 127
00 1D	0000 aaaa	EFX, Source de commande 1	0 - 10 *2
00 1E	0aaa aaaa	EFX, Taux d'action Source 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0000 aaaa	EFX, Source de commande 2	0 - 10
00 20	0aaa aaaa	EFX, Taux d'action Source 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	0aaa aaaa	Chorus, Niveau	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Chorus, Fréquence	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Chorus, Profondeur	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Chorus, Temps de retard	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Chorus, Réinjection	0 - 127
00 26	0000 00aa	Chorus, Niveau de sortie	0 - 2 *3
00 27	0000 0aaa	Reverb, Type	0 - 7 *4
00 28	0aaa aaaa	Reverb, Niveau	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Reverb, Durée	0 - 127
00 2A	000a aaaa	Reverb, Atténuation des aiguës	0 - 17 *5
00 2B	0aaa aaaa	Délai, Réinjection	0 - 127

Annexes

# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch, Tempo	20 - 250
00 2E	0aaa aaaa	Patch, Niveau	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Patch, Panoramique	0 - 127 (L64 - 63R)
00 30	0aaa aaaa	Analog Feel	0 - 127
00 31	0000 aaaa	Pitch Bend, limite supérieure	0 - 12
00 32	00aa aaaa	Pitch Bend, limite inférieure	0 - 48 (0 - -48)
00 33	0000 000a	Mode de jeu (Key Assign)	0 - 1 (POLY,SOLO)
00 34	0000 000a	Solo Legato	0 - 1 (OFF,ON)
00 35	0000 000a	Portamento (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 36	0000 000a	Portamento, Mode	0 - 1 *6
00 37	0000 000a	Portamento, Type	0 - 1 (RATE,TIME)
00 38	0000 000a	Portamento, Déclenchement	0 - 1 *7
00 39	0aaa aaaa	Portamento, Durée	0 - 127
00 3A	0000 aaaa	Patch, Source de commande 2	0 - 15 *8
00 3B	0000 aaaa	Patch, Source de commande 3	0 - 15 *8
00 3C	0000 00aa	EFX Control Hold/Peak	0 - 2 *9
00 3D	0000 00aa	Source de commande 1, Hold/Peak	0 - 2 *9
00 3E	0000 00aa	Source de commande 2, Hold/Peak	0 - 2 *9
00 3F	0000 00aa	Source de commande 3, Hold/Peak	0 - 2 *9
00 40	0000 000a	Velocity Range Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0000 0aaa	Transposition par octaves	0 - 6 (-3 - +3)
00 42	0000 00aa	Stretch Tune, taux d'action	0 - 3 (OFF,1 - 3)
00 43	0000 000a	Voice Priority	0 - 1 *10
00 44	0000 aaaa	Structure, Type 1&2	0 - 9 (1 - 10)
00 45	0000 00aa	Booster 1&2	0 - 3 *11
00 46	0000 aaaa	Structure, Type 3&4	0 - 9 (1 - 10)
00 47	0000 00aa	Booster 3&4	0 - 3 *11
00 48	0000 000a	Source d'horloge	0 - 1 *12
00 49	0aaa aaaa	Catégorie de Patch	0 - 127 *13
Taille totale	00 00 00 4A		

*1 MIX, <DIRECT-1>, <DIRECT-2>
*2 OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH
*3 MIX, REV, MIX+REV
*4 ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY
*5 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS
*6 NORMAL, LEGATO
*7 PITCH, NOTE
*8 OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE
*9 OFF, HOLD, PEAK
*10 LAST, LOUDEST
*11 0, +6, +12, +18
*12 PATCH, SYSTEM
*13 NO ASSIGN, AC.PIANO, EL.PIANO, KEYBOARDS, BELL, MALLET, ORGAN, ACCORDION, HARMONICA, AC.GUITAR, EL.GUITAR, DIST.GUITAR, BASS, SYNTH BASS, STRINGS, ORCHESTRA, HIT&STAB, WIND, FLUTE, AC.BRASS, SYNTH BRASS, SAX, HARD LEAD, SOFT LEAD, TECHNO SYNTH, PULSATING, SYNTH FX, OTHER SYNTH, BRIGHT PAD, SOFT PAD, VOX, PLUCKED, ETHNIC, FRETTED, PERCUSSION, SOUND FX, BEAT&GROOVE, DRUMS, COMBINATION (0–38)

● 1-3-2. Tones du Patch

Adresse de décalage	Taille	Description	Données (Valeur)
00 00	0000 000a	Activation du Tone	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 00aa	Groupe de formes d'onde,Type	0 - 2 *1
00 02	0aaa aaaa	Groupe de formes d'onde, ID	0 - 127
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb	N° de la forme d'onde	0 - 254 (001 - 255)
00 05	0000 00aa	Gain de la forme d'onde	0 - 3 *2
00 06	0000 000a	FXM (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 07	0000 00aa	FXM, Couleur	0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa	FXM, Profondeur	0 - 15 (1 - 16)
00 09	0000 0aaa	Tone Mode de déclenchement	0 - 7 *3
00 0A	0aaa aaaa	Tone, Temps de retard	0 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Fondu enchaîné par la vélocité	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Plage de vél., limite inf.	1 - 127 *4
00 0D	0aaa aaaa	Plage de vél., limite sup.	1 - 127 *5
00 0E	0aaa aaaa	Zone de notes, limite inf.	0 - 127 *6
00 0F	0aaa aaaa	Zone de notes, limite sup.	0 - 127 *7
00 10	0000 000a	Redamper Control (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 11	0000 000a	Contrôle du Volume (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 12	0000 000a	Contrôle Hold-1 (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 13	0000 000a	Pitch Bend (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 14	0000 00aa	Panoramique (non/oui)	0 - 2 *8
00 15	000a aaaa	Contrôleur 1, Destination 1	0 - 18 *9
00 16	0aaa aaaa	Contrôleur 1, Taux d'action 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Contrôleur 1, Destination 2	0 - 18 *9
00 18	0aaa aaaa	Contrôleur 1, Taux d'action 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Contrôleur 1, Destination 3	0 - 18 *9
00 1A	0aaa aaaa	Contrôleur 1, Taux d'action 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa	Contrôleur 1, Destination 4	0 - 18 *9
00 1C	0aaa aaaa	Contrôleur 1, Taux d'action 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Contrôleur 2, Destination 1	0 - 18 *9
00 1E	0aaa aaaa	Contrôleur 2, Taux d'action 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Contrôleur 2, Destination 2	0 - 18 *9
00 20	0aaa aaaa	Contrôleur 2, Taux d'action 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Contrôleur 2, Destination 3	0 - 18 *9
00 22	0aaa aaaa	Contrôleur 2, Taux d'action 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Contrôleur 2, Destination 4	0 - 18 *9
00 24	0aaa aaaa	Contrôleur 2, Taux d'action 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	Contrôleur 3, Destination 1	0 - 18 *9
00 26	0aaa aaaa	Contrôleur 3, Taux d'action 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	Contrôleur 3, Destination 2	0 - 18 *9
00 28	0aaa aaaa	Contrôleur 3, Taux d'action 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	Contrôleur 3, Destination 3	0 - 18 *9
00 2A	0aaa aaaa	Contrôleur 3, Taux d'action 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	Contrôleur 3, Destination 4	0 - 18 *9
00 2C	0aaa aaaa	Contrôleur 3, Taux d'action 4	0 - 126 (-63 - +63)

00 2D	0000 0aaa	LFO1, Forme de l'onde	0 - 7 *10
00 2E	0000 000a	LFO1, Synchronisation	0 - 1 (OFF,ON)
00 2F	0aaa aaaa	LFO1, Fréquence	0 - 127
00 30	0000 0aaa	LFO1, Décalage	0 - 4 *11
00 31	0aaa aaaa	LFO1, Temps de retard	0 - 127
00 32	0000 00aa	LFO1, Mode de Fade	0 - 3 *12
00 33	0aaa aaaa	LFO1, Durée de fondu	0 - 127
00 34	0000 00aa	LFO1, Synchro externe	0 - 2 *13
00 35	0000 0aaa	LFO2, Forme de l'onde	0 - 7 *10
00 36	0000 000a	LFO2, Synchronisation	0 - 1 (OFF,ON)
00 37	0aaa aaaa	LFO2, Fréquence	0 - 127
00 38	0000 0aaa	LFO2, Décalage	0 - 4 *11
00 39	0aaa aaaa	LFO2, Temps de retard	0 - 127
00 3A	0000 00aa	LFO2, Mode de Fade	0 - 3 *12
00 3B	0aaa aaaa	LFO2, Durée de fondu	0 - 127
00 3C	0000 00aa	LFO2, Synchro externe	0 - 2 *13
00 3D	0aaa aaaa	Accord grossier	0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 3F	000a aaaa	modulation aléatoire	0 - 30 *14
00 40	0000 aaaa	Mod. de hauteur selon la note	0 - 15 *15
00 41	000a aaaa	Env. hauteur, profondeur	0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Env. hauteur, sens. à la vél.	0 - 125 *16
00 43	0000 aaaa	Env. hauteur, mod segment 1 par vél	0 - 14 *17
00 44	0000 aaaa	Env. hauteur, mod segment 4 par vél	0 - 14 *17
00 45	0000 aaaa	Env. hauteur, mod. segments par vél.	0 - 14 *17
00 46	0aaa aaaa	Enveloppe de hauteur, segment 1	0 - 127
00 47	0aaa aaaa	Enveloppe de hauteur, segment 2	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Enveloppe de hauteur, segment 3	0 - 127
00 49	0aaa aaaa	Enveloppe de hauteur, segment 4	0 - 127
00 4A	0aaa aaaa	Env. de hauteur, niv. du segment 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Env. de hauteur, niv. du segment 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Env. de hauteur, niv. du segment 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Env. de hauteur, niv. du segment 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 4E	0aaa aaaa	Env. de hauteur, profondeur du LFO1	0 - 126 (-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Env. de hauteur, profondeur du LFO2	0 - 126 (-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Type de filtre	0 - 4 *18
00 51	0aaa aaaa	Fréquence de coupure	0 - 127
00 52	0000 aaaa	Mod. de fréq. de coup.selon la note	0 - 15 *15
00 53	0aaa aaaa	Résonance	0 - 127
00 54	0aaa aaaa	Modul. de la résonance par la vél.	0 - 125 *16
00 55	0aaa aaaa	Enveloppe de filtre, profondeur	0 - 126 (-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Env. de filtre, courbe de vélocité	0 - 6 (1 - 7)
00 57	0aaa aaaa	Env. de filtre, sens. à la vél.	0 - 125 *16
00 58	0000 aaaa	Env. filtre, mod segment 1 par vél.	0 - 14 *17
00 59	0000 aaaa	Env. filtre, mod segment 4 par vél.	0 - 14 *17
00 5A	0000 aaaa	Env. filtre, mod. segments par vél.	0 - 14 *17
00 5B	0aaa aaaa	Env. de filtre, durée du segment 1	0 - 127
00 5C	0aaa aaaa	Env. de filtre, durée du segment 2	0 - 127
00 5D	0aaa aaaa	Env. de filtre, durée du segment 3	0 - 127
00 5E	0aaa aaaa	Env. de filtre, durée de segment 4	0 - 127
00 5F	0aaa aaaa	Env. de filtre, niv. du segment 1	0 - 127
00 60	0aaa aaaa	Env. de filtre, niv. du segment 2	0 - 127
00 61	0aaa aaaa	Env. de filtre, niv. du segment 3	0 - 127
00 62	0aaa aaaa	Env. de filtre, niv. du segment 4	0 - 127
00 63	0aaa aaaa	Filtre, profondeur du LFO1	0 - 126 (-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Filtre, profondeur du LFO2	0 - 126 (-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Tone, Niveau	0 - 127
00 66	0000 00aa	Bias, Direction	0 - 3 *19
00 67	0aaa aaaa	Bias, Position	0 - 127 (C-1 - G9)
00 68	0000 aaaa	Bias, Niveau	0 - 14 *17
00 69	0000 0aaa	Env. de volume, courbe de vélocité	0 - 6 (1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Env. de volume, sens. à la vélocité	0 - 125 *16
00 6B	0000 aaaa	Env. volume, mod segment 1 par vél.	0 - 14 *17
00 6C	0000 aaaa	Env. volume, mod segment 4 par vél.	0 - 14 *17
00 6D	0000 aaaa	Env. volume, mod segments par vél.	0 - 14 *17
00 6E	0aaa aaaa	Env. de volume, durée du segment 1	0 - 127
00 6F	0aaa aaaa	Env. de volume, durée du segment 2	0 - 127
00 70	0aaa aaaa	Env. de volume, durée du segment 3	0 - 127
00 71	0aaa aaaa	Env. de volume, durée du segment 4	0 - 127
00 72	0aaa aaaa	Env. de volume, niv. du segment 1	0 - 127
00 73	0aaa aaaa	Env. de volume, niv. du segment 2	0 - 127
00 74	0aaa aaaa	Env. de volume, niv. du segment 3	0 - 127
00 75	0aaa aaaa	Env. de volume, profondeur du LFO1	0 - 126 (-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Env. de volume, profondeur du LFO2	0 - 126 (-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Panoramique du Tone	0 - 127 (L64 - 63R)
00 78	0000 aaaa	Mod. du panoramique selon la note	0 - 14 *17
00 79	00aa aaaa	Panoramique aléatoire	0 - 63
00 7A	0aaa aaaa	Panoramique alterné	1 - 127 (L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Panoramique, profondeur du LFO1	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7C	0aaa aaaa	Panoramique, profondeur du LFO2	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7D	0000 00aa	Affectation aux bus d'effets	0 - 3 *20
00 7E	0aaa aaaa	Dosage d'effet Mix/EFX	0 - 127
00 7F	0aaa aaaa	Niveau de chorus	0 - 127
01 00	0aaa aaaa	Niveau de réverbération	0 - 127
Taille totale	00 00 01 01		

*1 INT, <PCM>, EXP

*2 -6, 0, +6, +12

*3 NORMAL, HOLD, PLAYMATE, CLOCK-SYNC, <TAP-SYNC>, KEY-OFF-N, KEY-OFF-D, TEMPO-SYNC

*4 1–Upper

*5 Lower–127

*6 C-1–Upper

*7 Lower–G9

*8 OFF, CONTINUOUS, KEY-ON

*9 OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, pL1, pL2, L1R, L2R

*10 TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS

*11 -100, -50, 0, +50, +100

*12 KEY-ON-IN, KEY-ON-OUT, KEY-OFF-IN, KEY-OFF-OUT

*13 OFF, CLOCK, <TAP>

*14 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

*15 -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

*16 -100–+150
*17 -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
*18 OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
*19 LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
*20 MIX, EFX, <DIRECT-1>, <DIRECT-2>

● 1-4. Kits de batterie

Adresse de décalage	Description	
00 00	Réglages communs à la totalité du kit de batterie	1-4-1
23 00	Instrument de percussion affecté à la touche n° 35	1-4-2
24 00	Instrument de percussion affecté à la touche n° 36	
:		
62 00	Instrument de percussion affecté à la touche n° 98	

● 1-4-1. Réglages communs du kit de batterie

Adresse de décalage	Taille	Description	Données (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 1	32 - 127
00 01	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 2	32 - 127
00 02	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 3	32 - 127
00 03	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 4	32 - 127
00 04	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 5	32 - 127
00 05	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 6	32 - 127
00 06	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 7	32 - 127
00 07	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 8	32 - 127
00 08	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 9	32 - 127
00 09	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 10	32 - 127
00 0A	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 11	32 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Nom du kit, caractère 12	32 - 127
Taille totale	00 00 00 0C		

● 1-4-2. Instruments de percussion du kit de batterie

Adresse de décalage	Taille	Description	Données (Valeur)
00 00	0000 000a	Activation du Tone	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 00aa	Groupe de formes d'onde, Type	0 - 2 *1
00 02	0aaa aaaa	Groupe de formes d'onde, ID	0 - 127
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb	N° de la forme d'onde	0 - 254 (001 - 255)
00 05	0000 00aa	Gain de la forme d'onde	0 - 3 *2
00 06	0000 aaaa	Plage de Pitch Bend	0 - 12
00 07	000a aaaa	Groupe de Mute	0 - 31 (OFF,1 - 31)
00 08	0000 000a	Mode d'enveloppe	0 - 1 *3
00 09	0000 000a	Messages de Volume (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Messages de Hold-1 (non/oui)	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 00aa	Messages de Panoramique (non/oui)	0 - 2 *4
00 0C	0aaa aaaa	Accord grossier	0 - 127 (C-1 - G9)
00 0D	0aaa aaaa	Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 0E	000a aaaa	Modulation aléatoire de la hauteur	0 - 30 *5
00 0F	000a aaaa	Env. de hauteur, Profondeur	0 - 24 (-12 - +12)
00 10	0aaa aaaa	Env. de hauteur, sensibilité à la vélocité	0 - 125 *6
00 11	0000 aaaa	Env. de hauteur, mod. durée des segments par vél.	0 - 14 *7
00 12	0aaa aaaa	Env. de hauteur, durée du segment 1	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Env. de hauteur, durée du segment 2	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Env. de hauteur, durée du segment 3	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Env. de hauteur, durée du segment 4	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Env. de hauteur, niveau du segment 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	0aaa aaaa	Env. de hauteur, niveau du segment 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 18	0aaa aaaa	Env. de hauteur, niveau du segment 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	0aaa aaaa	Env. de hauteur, niveau du segment 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1A	0000 0aaa	Type de filtre	0 - 4 *8
00 1B	0aaa aaaa	Fréquence de coupure	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Résonance	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Modulation de la résonance par la vélocité	0 - 125 *6
00 1E	0aaa aaaa	Env. de filtre, profondeur	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0aaa aaaa	Env. de filtre, sensibilité à la vélocité	0 - 125 *6
00 20	0000 aaaa	Env. de filtre, mod. durée des segments par vél.	0 - 14 *7
00 21	0aaa aaaa	Env. de filtre, durée du segment 1	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Env. de filtre, durée du segment 2	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Env. de filtre, durée du segment 3	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Env. de filtre, durée du segment 4	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Env. de filtre, niveau du segment 1	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Env. de filtre, niveau du segment 2	0 - 127
00 27	0aaa aaaa	Env. de filtre, niveau du segment 3	0 - 127
00 28	0aaa aaaa	Env. de filtre, niveau du segment 4	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Niveau du Tone	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Env. de volume, sensibilité à la vélocité	0 - 125 *6
00 2B	0000 aaaa	Env. de volume, mod. durée des segments par vél.	0 - 14 *7
00 2C	0aaa aaaa	Env. de volume, durée du segment 1	0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	Env. de volume, durée du segment 2	0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	Env. de volume, durée du segment 3	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Env. de volume, durée du segment 4	0 - 127
00 30	0aaa aaaa	Env. de volume, niveau du segment 1	0 - 127
00 31	0aaa aaaa	Env. de volume, niveau du segment 2	0 - 127
00 32	0aaa aaaa	Env. de volume, niveau du segment 3	0 - 127
00 33	0aaa aaaa	Panoramique du Tone	0 - 127 (L64 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Panoramique aléatoire	0 - 63
00 35	0aaa aaaa	Panoramique alterné	1 - 127 (L63 - 63R)
00 36	0000 00aa	Affectation aux bus d'effets	0 - 3 *9
00 37	0aaa aaaa	Dosage d'effet Mix/EFX	0 - 127
00 38	0aaa aaaa	Niveau de chorus	0 - 127
00 39	0aaa aaaa	Niveau de réverbération	0 - 127
Taille totale	00 00 00 3A		

*1 INT, <PCM>, EXP
*2 -6, 0, +6, +12
*3 NO-SUS, SUSTAIN
*4 OFF, CONTINUOUS, KEY-ON
*5 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
*6 -100–+150
*7 -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
*8 OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
*9 MIX, EFX, <DIRECT-1>, <DIRECT-2>

■ Tableau des blocs d'adresse

Le schéma ci-dessous vous montre l'organisation des messages de System Exclusive.

```
 Adresse (H)  Bloc            Sous-bloc        Référence
=========== ====================  ===========================  =========
00 00 00 00 +-------------------+...................................+-------+
            | Communs système   |                                   | 1-1-1 |
            +-------------------+...................................+-------+
            +-------------------+.....+----------+..................+-------+
            |Scale tune         |     | Partie 1 |                  | 1-1-2 |
            +-------------------+.    +----------+..................+-------+
            :                   : .   |    :     |
            :                   :  .  +----------+
            :                   :  .  | Partie 16|
            :                   :  .  +----------+
            :                   :   . | Patch    |
            :                   :    .+----------+
01 00 00 00 +-------------------+.....+----------+..................+-------+
            | Performance       |     | Common   |                  | 1-2-1 |
            | temporaire        |     +----------+..................+-------+
            +-------------------+.    +----------+..................+-------+
            :                   : .   | Partie 1 |                  | 1-2-2 |
            :                   :  .  +----------+..................+-------+
            :                   :  .  |    :     |
            :                   :   . | Partie 16|
            :                   :    .+----------+
02 00 00 00 +-------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | Mode Performance  |     | Partie 1 |     | Common   |    | 1-3-1 |
            | Patch temporaire  |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +-------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                   :  .  +----------+  .  | Tone 1   |    | 1-3-2 |
            :                   :   . | Partie 9 |  .  +----------+....+-------+
            :                   :    .+----------+  .  |    :     |
            :                   :                   .  +----------+
            :                   :                    . | Tone 4   |
            :                   :                     .+----------+
02 09 00 00 +-------------------+.....+----------+..................+-------+
            | Kit de batterie   |     | Common   |                  | 1-4-1 |
            |  temporaire       |     +----------+..................+-------+
            +-------------------+.    +----------+..................+-------+
            :                   : .   | Note n°35|                  | 1-4-2 |
            :                   :  .  +----------+..................+-------+
            :                   :  .  |    :     |
            :                   :  .  +----------+
            :                   :   . | Note n°98|
            :                   :    .+----------+
02 0A 00 00 +-------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | Mode Performance  |     | Partie 11|     | Common   |    | 1-3-1 |
            | Patch temporaire  |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +-------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                   :  .  +----------+  .  | Tone 1   |    | 1-3-2 |
            :                   :   . | Partie 16|  .  +----------+....+-------+
            :                   :    .+----------+  .  |    :     |
            :                   :                   .  +----------+
            :                   :                    . | Tone 4   |
            :                   :                     .+----------+
03 00 00 00 +-------------------+.....+----------+..................+-------+
            | Mode Patch        |     | Common   |                  | 1-3-1 |
            | Patch temporaire  |     +----------+..................+-------+
            +-------------------+.    +----------+..................+-------+
            :                   : .   | Tone 1   |                  | 1-3-2 |
            :                   :  .  +----------+..................+-------+
            :                   :  .  |    :     |
            :                   :  .  +----------+
            :                   :   . | Tone 4   |
            :                   :    .+----------+
10 00 00 00 +-------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | Performance       |     | USER:01  |     | Common   |    | 1-2-1 |
            | utilisateur USER  |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +-------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                   :  .  +----------+  .  | Partie 1 |    | 1-2-2 |
            :                   :   . | USER:32  |  .  +----------+....+-------+
            :                   :    .+----------+  .  |    :     |
            :                   :                   .  +----------+
            :                   :                    . | Partie 16|
            :                   :                     .+----------+
10 40 00 00 +-------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | Kit de batterie   |     | USER:1   |     | Common   |    | 1-4-1 |
            | utilisateur USER  |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +-------------------+...  +----------+ .   +----------+....+-------+
            :                   :   . | USER:2   |  .  | Note n°35|    | 1-4-2 |
            :                   :    .+----------+  .  +----------+....+-------+
            :                   :                   .  |    :     |
            :                   :                   .  +----------+
            :                   :                    . | Note n°98|
            :                   :                     .+----------+
11 00 00 00 +-------------------+.....+----------+.....+----------+....+-------+
            | Patch utilisateur |     | USER:001 |     | Common   |    | 1-3-1 |
            | USER              |     +----------+.    +----------+....+-------+
            +-------------------+..   |    :     | .   +----------+....+-------+
            :                   :  .  +----------+  .  | Tone 1   |    | 1-3-2 |
            :                   :   . | USER:128 |  .  +----------+....+-------+
            :                   :    .+----------+  .  |    :     |
            :                   :                   .  +----------+
            :                   :                    . | Tone 4   |
            :                   :                     .+----------+
```

4. GS (n° ID de modèle = 42H)

Adresse de début	Description	
40 10 00	Scale Tune Partie 10	2-1
40 11 00	: Partie 1	
40 12 00	: Partie 2	
40 13 00	: Partie 3	
40 14 00	: Partie 4	
40 15 00	: Partie 5	
40 16 00	: Partie 6	
40 17 00	: Partie 7	
40 18 00	: Partie 8	
40 19 00	: Partie 9	
40 1A 00	: Partie 11	
40 1B 00	: Partie 12	
40 1C 00	: Partie 13	
40 1D 00	: Partie 14	
40 1E 00	: Partie 15	
40 1F 00	: Partie 16	

● 2-1. Scale Tune (Création de gammes)

Adresse de décalage	Description		
40	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du C	0 - 127 (-64 - +63)
41	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du C#	0 - 127 (-64 - +63)
42	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du D	0 - 127 (-64 - +63)
43	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du D#	0 - 127 (-64 - +63)
44	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du E	0 - 127 (-64 - +63)
45	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du F	0 - 127 (-64 - +63)
46	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du F#	0 - 127 (-64 - +63)
47	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du G	0 - 127 (-64 - +63)
48	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du G#	0 - 127 (-64 - +63)
49	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du A	0 - 127 (-64 - +63)
4A	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du A#	0 - 127 (-64 - +63)
4B	0aaa aaaa	Réglage de la hauteur du B	0 - 127 (-64 - +63)
Taille totale	00 00 0C		

* Pour que le XP-30 puisse reconnaître parfaitemement les messages de System Exclusive GS, il faut que l'adresse de début indiquée dans le message corresponde à l'adresse de début de chaque Partie (exemple : l'adresse du paramètre Scale Tune C est «décalage 40»).

5. Informations supplémentaires

■ Adresse exclusive des paramètres d'effet de la section EFX (paramètres EFX 1 à 12)

EFX	Paramètre	Valeur

● Type01 : STEREO-EQ

prm1	Low: Freq.	0 - 1
prm2	Low: Gain	0 - 30
prm3	High: Freq.	0 - 1
prm4	High: Gain	0 - 30
prm5	Mid1: Freq.	0 - 16
prm6	Mid1: Q	0 - 4
prm7	Mid1: Gain	0 - 30
prm8	Mid2: Freq.	0 - 16
prm9	Mid2: Q	0 - 4
prm10	Mid2: Gain	0 - 30
prm11	Level	0 - 127

● Type02 : OVERDRIVE

prm1	Drive	0 - 127
prm2	Pan	0 - 127
prm3	Amp Type	0 - 3
prm4	EQ: Low	0 - 30
prm5	EQ: High	0 - 30
prm6	Level	0 - 127

● Type03 : DISTORTION

prm1	Drive	0 - 127
prm2	Pan	0 - 127
prm3	Amp Type	0 - 3
prm4	EQ: Low	0 - 30
prm5	EQ: High	0 - 30
prm6	Level	0 - 127

● Type04 : PHASER

prm1	Manual	0 - 125
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Resonance	0 - 127
prm5	Mix	0 - 127
prm6	Pan	0 - 127
prm7	Level	0 - 127

● Type05 : SPECTRUM

prm1	Band1	0 - 30
prm2	Band2	0 - 30
prm3	Band3	0 - 30
prm4	Band4	0 - 30
prm5	Band5	0 - 30
prm6	Band6	0 - 30
prm7	Band7	0 - 30
prm8	Band8	0 - 30
prm9	width	0 - 4
prm10	Pan	0 - 127
prm11	Level	0 - 127

● Type06 : ENHANCER

prm1	Sens	0 - 127
prm2	Mix	0 - 127
prm3	EQ: Low	0 - 30
prm4	EQ: High	0 - 30
prm5	Level	0 - 127

● Type07 : AUTO-WAH

prm1	Mode	0 - 1
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Sens	0 - 127
prm5	Manual	0 - 127
prm6	Peak	0 - 127
prm7	Level	0 - 127

● Type08 : ROTARY

prm1	High Rate Slow	0 - 125
prm2	Low Rate Slow	0 - 125
prm3	High Rate Fast	0 - 125
prm4	Low Rate Fast	0 - 125
prm5	Speed	0 - 1
prm6	High Acceleration	0 - 15
prm7	Low Acceleration	0 - 15
prm8	High Level	0 - 127
prm9	Low Level	0 - 127
prm10	Separation	0 - 127
prm11	Level	0 - 127

● Type09 : COMPRESSOR

prm1	Sustain	0 - 127
prm2	Attack	0 - 127
prm3	Pan	0 - 127
prm4	Post Gain	0 - 3
prm5	EQ: Low	0 - 30
prm6	EQ: High	0 - 30
prm7	Level	0 - 127

● Type10 : LIMITER

prm1	Threshold	0 - 127
prm2	Release	0 - 127
prm3	Ratio	0 - 3
prm4	Pan	0 - 127
prm5	Post Gain	0 - 3
prm6	EQ: Low	0 - 30
prm7	EQ: High	0 - 30
prm8	Level	0 - 127

● Type11 : HEXA-CHORUS

prm1	Pre Delay	0 - 125
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Pre Delay Deviation	0 - 20
prm5	Depth Deviation	0 - 40
prm6	Pan Deviation	0 - 20
prm7	Balance	0 - 100
prm8	Level	0 - 127

● Type12 : TREMOLO-CHORUS

prm1	Pre delay	0 - 125
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Tremolo: Rate	0 - 125
prm5	Tremolo: Separation	0 - 127
prm6	Tremolo: Phase	0 - 90
prm7	Balance	0 - 100
prm8	Level	0 - 127

● Type13 : SPACE-D

prm1	Pre delay	0 - 125
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Phase	0 - 90
prm5	EQ: Low	0 - 30
prm6	EQ: High	0 - 30
prm7	Balance	0 - 100
prm8	Level	0 - 127

● Type14 : STEREO-CHORUS

prm1	Pre Filter	0 - 2
prm2	Split Point	0 - 16
prm3	Pre Delay	0 - 125
prm4	Rate	0 - 125
prm5	Depth	0 - 127
prm6	Phase	0 - 90
prm7	EQ: Low	0 - 30
prm8	EQ: High	0 - 30
prm9	Balance	0 - 100
prm10	Level	0 - 127

● Type15 : STEREO-FLANGER

prm1	Pre Filter	0 - 2
prm2	Split Point	0 - 16
prm3	Pre Delay	0 - 125
prm4	Rate	0 - 125
prm5	Depth	0 - 127
prm6	Phase	0 - 90
prm7	Feedback	0 - 98
prm8	EQ: Low	0 - 30
prm9	EQ: High	0 - 30
prm10	Balance	0 - 100
prm11	Level	0 - 127

● Type16 : STEP-FLANGER

prm1	Pre Delay	0 - 125
prm2	Rate	0 - 125
prm3	Depth	0 - 127
prm4	Feedback	0 - 98
prm5	Step Rate	0 - 125
prm6	Phase	0 - 90
prm7	EQ: Low	0 - 30
prm8	EQ: High	0 - 30
prm9	Balance	0 - 100
prm10	Level	0 - 127

● Type17 : STEREO-DELAY

prm1	Feedback Route	0 - 1
prm2	Delay Left	0 - 126
prm3	Delay Right	0 - 126
prm4	Phase Left	0 - 1
prm5	Phase Right	0 - 1
prm6	Feedback	0 - 98
prm7	HF Damp	0 - 17
prm8	EQ: Low	0 - 30
prm9	EQ: High	0 - 30
prm10	Balance	0 - 100
prm11	Level	0 - 127

● Type18 : MODULATION-DELAY

prm1	Feedback Route	0 - 1
prm2	Delay Left	0 - 126
prm3	Delay Right	0 - 126
prm4	Feedback	0 - 98
prm5	HF Damp	0 - 17
prm6	Rate	0 - 125
prm7	Depth	0 - 127
prm8	Phase	0 - 90
prm9	EQ: Low	0 - 30
prm10	EQ: High	0 - 30
prm11	Balance	0 - 100
prm12	Level	0 - 127

● Type19 : TRIPLE-TAP-DELAY

prm1	Delay Left	0 - 125
prm2	Delay Right	0 - 125
prm3	Delay Center	0 - 125
prm4	Feedback	0 - 98
prm5	HF Damp	0 - 17
prm6	Left Level	0 - 127
prm7	Right Level	0 - 127
prm8	Center Level	0 - 127
prm9	EQ: Low	0 - 30
prm10	EQ: High	0 - 30
prm11	Balance	0 - 100
prm12	Level	0 - 127

● Type20 : QUADRUPLE-TAP-DELAY

prm1	Delay1	0 - 125
prm2	Delay2	0 - 125
prm3	Delay3	0 - 125
prm4	Delay4	0 - 125
prm5	Level1	0 - 127
prm6	Level2	0 - 127
prm7	Level3	0 - 127
prm8	Level4	0 - 127
prm9	Feedback	0 - 98
prm10	HF Damp	0 - 17
prm11	Balance	0 - 100
prm12	Level	0 - 127

● Type21 : TIME-CONTROL-DELAY

prm1	Delay	0 - 120
prm2	Feedback	0 - 98
prm3	Acceleration	0 - 15
prm4	HF Damp	0 - 17
prm5	Pan	0 - 127
prm6	EQ: Low	0 - 30
prm7	EQ: High	0 - 30
prm8	Balance	0 - 100
prm9	Level	0 - 127

● Type22 : 2VOICE-PITCH-SHIFTER

prm1	Mode	0 - 4
prm2	Coarse1	0 - 36
prm3	Coarse2	0 - 36
prm4	Fine1	0 - 100
prm5	Fine2	0 - 100
prm6	Delay1	0 - 126
prm7	Delay2	0 - 126
prm8	Pan1	0 - 127
prm9	Pan2	0 - 127
prm10	Level Balance	0 - 100
prm11	Balance	0 - 100
prm12	Level	0 - 127

● Type23 : FBK-PITCH-SHIFTER

prm1	Mode	0 - 4
prm2	Coarse	0 - 36
prm3	Fine	0 - 100
prm4	Delay	0 - 126
prm5	Feedback	0 - 98
prm6	Pan	0 - 127
prm7	EQ: Low	0 - 30
prm8	EQ: High	0 - 30
prm9	Balance	0 - 100
prm10	Level	0 - 127

● Type24 : REVERB

prm1	Type	0 - 5
prm2	Pre Delay	0 - 125
prm3	Time	0 - 127
prm4	HF Damp	0 - 17
prm5	EQ: Low	0 - 30
prm6	EQ: High	0 - 30
prm7	Balance	0 - 100
prm8	Level	0 - 127

● Type25 : GATE-REVERB

prm1	Type	0 - 3
prm2	Pre Delay	0 - 125
prm3	Time	0 - 99
prm4	EQ: Low	0 - 30
prm5	EQ: High	0 - 30
prm6	Balance	0 - 100
prm7	Level	0 - 127

● Type26 : OVERDRIVE→CHORUS

prm1	OD Drive	0 - 127
prm2	OD Pan	0 - 127
prm3	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm4	Chorus Rate	0 - 125
prm5	Chorus Depth	0 - 127
prm6	Chorus Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type27 : OVERDRIVE→FLANGER (série)

prm1	OD Drive	0 - 127
prm2	OD Pan	0 - 127
prm3	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm4	Flanger Rate	0 - 125
prm5	Flanger Depth	0 - 127
prm6	Flanger Feedback	0 - 98
prm7	Flanger Balance	0 - 100
prm8	Total Level	0 - 127

● Type28 : OVERDRIVE→DELAY (série)

prm1	OD Drive	0 - 127
prm2	OD Pan	0 - 127
prm3	Delay Time	0 - 126
prm4	Delay Feedback	0 - 98
prm5	Delay HF Damp	0 - 17
prm6	Delay Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type29 : DISTORTION→CHORUS (série)

prm1	Distortion Drive	0 - 127
prm2	Distortion Pan	0 - 127
prm3	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm4	Chorus Rate	0 - 125
prm5	Chorus Depth	0 - 127
prm6	Chorus Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type30 : DISTORTION→FLANGER (série)

prm1	OD Drive	0 - 127
prm2	OD Pan	0 - 127
prm3	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm4	Flanger Rate	0 - 125
prm5	Flanger Depth	0 - 127
prm6	Flanger Feedback	0 - 98
prm7	Flanger Balance	0 - 100
prm8	Total Level	0 - 127

● Type31 : DISTORTION→DELAY (série)

prm1	OD Drive	0 - 127
prm2	OD Pan	0 - 127
prm3	Delay Time	0 - 126
prm4	Delay Feedback	0 - 98
prm5	Delay HF Damp	0 - 17
prm6	Delay Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type32 : ENHANCER→CHORUS (série)

prm1	Enhancer Sens	0 - 127
prm2	Enhancer Mix	0 - 127
prm3	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm4	Chorus Rate	0 - 125
prm5	Chorus Depth	0 - 127
prm6	Chorus Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type33 : ENHANCER→FLANGER (série)

prm1	Enhancer Sens	0 - 127
prm2	Enhancer Mix	0 - 127
prm3	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm4	Flanger Rate	0 - 125
prm5	Flanger Depth	0 - 127
prm6	Flanger Feedback	0 - 98
prm7	Flanger Balance	0 - 100
prm8	Total Level	0 - 127

● Type34 : ENHANCER→DELAY (série)

prm1	Enhancer Sens	0 - 127
prm2	Enhancer Mix	0 - 127
prm3	Delay Time	0 - 126
prm4	Delay Feedback	0 - 98
prm5	Delay HF Damp	0 - 17
prm6	Delay Balance	0 - 100
prm7	Total Level	0 - 127

● Type35 : CHORUS→DELAY (série)

prm1	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm2	Chorus Rate	0 - 125
prm3	Chorus Depth	0 - 127
prm4	Chorus Balance	0 - 100
prm5	Delay Time	0 - 126
prm6	Delay Feedback	0 - 98
prm7	Delay HF Damp	0 - 17
prm8	Delay Balance	0 - 100
prm9	Total Level	0 - 127

● Type36 : FLANGER→DELAY (série)

prm1	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm2	Flanger Rate	0 - 125
prm3	Flanger Depth	0 - 127
prm4	Flanger Feedback	0 - 98
prm5	Flanger Balance	0 - 100
prm6	Delay Time	0 - 126
prm7	Delay Feedback	0 - 98
prm8	Delay HF Damp	0 - 17
prm9	Delay Balance	0 - 100
prm10	Total Level	0 - 127

● Type37 : CHORUS→FLANGER (série)

prm1	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm2	Chorus Rate	0 - 125
prm3	Chorus Depth	0 - 127
prm4	Chorus Balance	0 - 100
prm5	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm6	Flanger Rate	0 - 125
prm7	Flanger Depth	0 - 127
prm8	Flanger Feedback	0 - 98
prm9	Flanger Balance	0 - 100
prm10	Total Level	0 - 127

● Type38 : CHORUS/DELAY (parallèle)

prm1	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm2	Chorus Rate	0 - 125
prm3	Chorus Depth	0 - 127
prm4	Chorus Balance	0 - 100
prm5	Delay Time	0 - 126
prm6	Delay Feedback	0 - 98
prm7	Delay HF Damp	0 - 17
prm8	Delay Balance	0 - 100
prm9	Total Level	0 - 127

● Type39 : FLANGER/DELAY (parallèle)

prm1	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm2	Flanger Rate	0 - 125
prm3	Flanger Depth	0 - 127
prm4	Flanger Feedback	0 - 98
prm5	Flanger Balance	0 - 100
prm6	Delay Time	0 - 126
prm7	Delay Feedback	0 - 98
prm8	Delay HF Damp	0 - 17
prm9	Delay Balance	0 - 100
prm10	Total Level	0 - 127

● Type40 : CHORUS/FLANGER (parallèle)

prm1	Chorus Pre Delay	0 - 125
prm2	Chorus Rate	0 - 125
prm3	Chorus Depth	0 - 127
prm4	Chorus Balance	0 - 100
prm5	Flanger Pre Delay	0 - 125
prm6	Flanger Rate	0 - 125
prm7	Flanger Depth	0 - 127
prm8	Flanger Feedback	0 - 98
prm9	Flanger Balance	0 - 100
prm10	Total Level	0 - 127

■ Listes des paramètres de l'arpégiateur

● Style

Valeur	Paramètre	Valeur	Paramètre	Valeur	Paramètre
0	1/ 4	15	RHYTHM GTR A	30	BOUND BOLL
1	1/ 6	16	RHYTHM GTR B	31	RANDOM
2	1/ 8	17	RHYTHM GTR C	32	LIMITLESS
3	1/12	18	RHYTHM GTR D	33	PORTAMENTO A
4	1/16	19	RHYTHM GTR E	34	PORTAMENTO B
5	1/32	20	3 FINGER GTR	35	SEQUENCE D
6	GLISSANDO	21	STRUMMING GTR	36	BOSSA NOVA
7	SEQUENCE A	22	KBD COMPING A	37	SALSA
8	SEQUENCE B	23	KBD COMPING B	38	MAMBO
9	SEQUENCE C	24	KBD COMPING C	39	LATIN PERCUSSION
10	ECHO	25	KBD COMPING D	40	SAMBA
11	SYNTH BASS	26	KBD COMPING E	41	TANGO
12	SLAP BASS A	27	PERCUSSION	42	HOUSE
13	SLAP BASS B	28	HARP		
14	WALK BASS	29	SHAMISEN		

● Motif

Valeur	Paramètre	Valeur	Paramètre	Valeur	Paramètre
0	SINGLE UP	13	BASS+CHORD 3	26	BASS+RANDOM 3
1	SINGLE DOWN	14	BASS+CHORD 4	27	TOP+UP 1
2	SINGLE UP&DOWN	15	BASS+CHORD 5	28	TOP+UP 2
3	SINGLE RANDOM	16	BASS+UP 1	29	TOP+UP 3
4	DUAL UP	17	BASS+UP 2	30	TOP+UP 4
5	DUAL DOWN	18	BASS+UP 3	31	TOP+UP 5
6	DUAL UP&DOWN	19	BASS+UP 4	32	TOP+UP 6
7	DUAL RANDOM	20	BASS+UP 5	33	BASS+UP+TOP
8	NOTE ORDER	21	BASS+UP 6	34	TRIPLE UP
9	GLISSANDO	22	BASS+UP 7	35	TRIPLE DOWN
10	CHORD	23	BASS+UP 8	36	TRIPLE UP&DOWN
11	BASS+CHORD 1	24	BASS+RANDOM 1	37	TRIPLE RANDOM
12	BASS+CHORD 2	25	BASS+RANDOM 2		

● Beat Pattern

Valeur	Paramètre	Valeur	Paramètre	Valeur	Paramètre
0	1/ 4	40	MUTE 15	80	PORTA-B 09
1	1/ 6	41	MUTE 16	81	PORTA-B 10
2	1/ 8	42	STRUM 1	82	PORTA-B 11
3	1/12	43	STRUM 2	83	PORTA-B 12
4	1/16 1	44	STRUM 3	84	PORTA-B 13
5	1/16 2	45	STRUM 4	85	PORTA-B 14
6	1/16 3	46	STRUM 5	86	PORTA-B 15
7	1/32 1	47	STRUM 6	87	SEQ-B 5
8	1/32 2	48	STRUM 7	88	SEQ-D 1
9	1/32 3	49	STRUM 8	89	SEQ-D 2
10	SEQ-A 1	50	REGGAE1	90	SEQ-D 3
11	SEQ-A 2	51	REFRAIN1	91	SEQ-D 4
12	SEQ-A 3	52	REFRAIN2	92	SEQ-D 5
13	SEQ-A 4	53	PERC1	93	SEQ-D 6
14	SEQ-A 5	54	PERC2	94	SEQ-D 7
15	SEQ-A 6	55	PERC3	95	SEQ-D 8
16	SEQ-A 7	56	PERC4	96	REGGAE2
17	SEQ-B 1	57	WALKBS	97	BOSSA NOVA
18	SEQ-B 2	58	HARP	98	SALSA 1
19	SEQ-B 3	59	BOUND	99	SALSA 2
20	SEQ-B 4	60	RANDOM	100	SALSA 3
21	SEQ-C 1	61	PORTA-A 01	101	SALSA 4
22	SEQ-C 2	62	PORTA-A 02	102	MAMBO 1
23	ECHO 1	63	PORTA-A 03	103	MAMBO 2
24	ECHO 2	64	PORTA-A 04	104	CLAVE
25	ECHO 3	65	PORTA-A 05	105	REV CLA
26	MUTE 01	66	PORTA-A 06	106	GUIRO
27	MUTE 02	67	PORTA-A 07	107	AGOGO
28	MUTE 03	68	PORTA-A 08	108	SAMBA
29	MUTE 04	69	PORTA-A 09	109	TANGO 1
30	MUTE 05	70	PORTA-A 10	110	TANGO 2
31	MUTE 06	71	PORTA-A 11	111	TANGO 3
32	MUTE 07	72	PORTA-B 01	112	TANGO 4
33	MUTE 08	73	PORTA-B 02	113	HOUSE 1
34	MUTE 09	74	PORTA-B 03	114	HOUSE 2
35	MUTE 10	75	PORTA-B 04		
36	MUTE 11	76	PORTA-B 05		
37	MUTE 12	77	PORTA-B 06		
38	MUTE 13	78	PORTA-B 07		
39	MUTE 14	79	PORTA-B 08		

■ Tableau de correspondance entre valeurs décimales et hexadécimales (un 'H' est apposé à la fin des valeurs exprimées en notation hexadécimale)

Dans les documentations MIDI, les valeurs et les adresses/tailles des messages exclusifs sont exprimées en notation hexadécimale par octets de 7 bits.
Le tableau suivant vous montre la correspondance entre les valeurs décimales et les valeurs hexadécimales..

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D : valeurs décimales
H : hexadécimales

* Les valeurs décimales (pour exprimer par exemple les canaux MIDI, les numéros de banque, les numéros de programmes, etc.) sont toujours une unité supérieure aux valeurs listées dans le tableau ci-dessus..
* Un octet de 7 bits permet d'exprimer des données sur une plage de 128 valeurs. Pour les données qui nécessitent une plus grande résolution, vous avez besoin de deux octets ou plus. Par exemple, deux numéros hexadécimaux aa bbH qui expriment deux octets de 7 bits indiquent une valeur de aa x 128+bb.
* Dans le cas des valeurs qui ont un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63 pour que l'expression décimale corresponde à une valeur inférieure de 64 à celle listée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas de deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0 et 7F 7FH = +8191. Par exemple, si la valeur aa bbH était exprimée en décimal, cela donnerait aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
* Les données signalées par le message "Use nibbled data" sont exprimées en hexadécimal par groupes de 4 bits. Une valeur exprimée sous forme de 2 octets 0a 0bH a la valeur de a x 16+b.

<Exemple 1> Quelle est la correspondance de 5AH ?
En se reportant au tableau ci-dessus, 5AH = 90.

<Exemple 2> Quelle est la correspondance décimale de la valeur 12 34H donnée sous forme hexadécimale (7 bits pour chaque octet) ?
D'après le tableau ci-dessus, 12H = 18 et 34H = 52
Par conséquent, 18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3> Quelle est la correspondance décimale de la valeur de nybble 0A 03 09 0D ?
D'après le tableau ci-dessus, comme 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13,
la réponse est ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Exemple 4> Quelle est la version nybble (4 bits) de la valeur décimale 1258 ?

```
16 ) 1258
16 )   78...10
16 )    4...14
        0... 4
```

D'après le tableau ci-dessus, comme 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH,
la réponse est 00 04 0E 0AH.

■ Exemples de messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F
9n correspond au statut de Note-on et n au numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62 et 5FH = 95, il s'agit d'un message de Note-on sur le canal MIDI 3, note n°62 (C4) de vélocité 95.

<Exemple 2> CE 49
CnH correspond au statut de Program Change et n au numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, il s'agit d'un message de Program Change sur le canal MIDI 15, Programme n°74 (Flute en GS).

<Exemple 3> EA 00 28
EnH correspond au statut du paramètre Pitch Bend Change et n au numéro de canal MIDI. Le 2ème octet (00H = 0) est le LSB et le 3ème octet (28H = 40) est le MSB, mais la valeur de Pich Bend est un numéro à signe dont 40 00H (= 64 x 128+0 = 8192) est de 0. Ainsi la valeur du pitch Bend est de :
28 00H - 40 00H = 40 x 128+0 - (64 x 128+0) = 5120 - 8192 = -3072

Si vous réglez la sensibilité du Pitch Bend (paramètre Pitch Bend Sensitivity) sur 2 demi-tons, la valeur -8192 (00 00H) va faire varier la hauteur sur -200 centièmes. Alors, dans ce cas -200 x (-3072) ∏ (-8192) = -75 centièmes du Pitch Bend est appliqué au canal MIDI 11.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
BnH correspond au statut de Control Change et n au numéro de canal MIDI. Pour les messages de Control Change, le 2ème octet correspond au numéro de contrôleur et le 3ème octet à sa valeur. Si deux ou plusieurs messages consécutifs ont le même statut, le MIDI dispose d'une fonction intitulée "running status" qui permet de ne pas répéter l'octet de statut du deuxième message et des suivants. Ainsi, les messages ci-dessus ont le sens suivant :

B3	64 00	canal MIDI 4, octet inférieur du n° de RPN: 00H
(B3)	65 00	(canal MIDI 4) octet supérieur du n° de RPN: 00H
(B3)	06 0C	(canal MIDI 4) octet supérieur de la valeur du RPN: 0CH
(B3)	26 00	(canal MIDI 4) octet inférieur de la valeur du RPN: 00H
(B3)	64 7F	(canal MIDI 4) octet inférieur du n° de RPN: 7FH
(B3)	65 7F	(canal MIDI 4) octet supérieur du n° de RPN: 7FH

Autrement dit, les messages ci-dessus indiquent qu'une valeur de 0C 00H a été transmise pour le RPN n°00 00H sur le canal MIDI 4, puis que le paramètre RPN n°7F 7FH a été sélectionné.

Le RPN n°00 00H sélectionne le paramètre Pitch Bend Sensitivity (sensibilité du pitch bend) et la valeur du MSB fixe le nombre de demi-tons désiré. Ainsi, une valeur de 0CH = 12 règle le pitch bend sur sa plage d'action maximale de ±12 demi-tons (1 octave). Sur les modules de sons GS, le LSB du paramètre de réglage de la sensibilité du Pitch Bend est ignoré, mais il est tout de même nécessaire de le transmettre (avec la valeur 0) pour que l'opération se déroule correctement.

Une fois que vous avez sélectionné le numéro de RPN ou NRPN désiré, tous les messages de Data Entry transmis sur le canal correspondant sont pris en compte. Par conséquent, pensez toujours à sélectionner le paramètre sur 7F 7FH une fois que vous avez fait les réglages désirés pour éviter toute mauvaise surprise. C'est la raison pour laquelle on trouve le (B3) 64 7F (B3) 65 7F à la fin.

Il est préférable de ne pas trop charger vos séquences (Stantard MIDI File, par exemple) d'événements faisant appel à la fonction Running Status (voir <Exemple 4>) parce que si la lecture est interrompue en cours de morceau, puis ramenée vers le début ou avancée, le séquenceur risque de ne pas pouvoir transmettre le bon statut, et le module de sons risque de ne pas interpréter correctement les données. Essayez dans la mesure du possible de donner à chaque événement son propre statut.

■ Exemple de message Exclusif et de calcul de la checksum

Les messages Exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont terminés par une checksum à la fin (avant F7) pour garantir une bonne réception des messages. La valeur de cette checksum est définie par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

● Calcul de la Checksum (les valeurs hexadécimales sont signalées par un H)

La checksum est une valeur obtenue par l'addition de l'adresse, de la taille et de la checksum elle-même et en inversant les 7 bits de l'octet inférieur LSB.
Voici un exemple de calcul de la checksum. Nous partons du principe que le message exclusif que nous transmettons comporte l'adresse aa bb ccH et les données ou la taille dd ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
total / 128 = quotient ... reste
128 - reste = checksum

<Exemple 1> Réglage du paramètre Performance Common REVERB TYPE sur DELAY (DT1)

D'après le "Tableau des adresses des paramètres", l'adresse de début de la Performance temporaire est 01 00 00 00H, l'adresse de décalage Performance Common est 00 00H, et l'adresse REVERB TYPE est 00 28H. Par conséquent :

```
   01 00 00 00H
         00 00H
+)       00 28H
   01 00 00 28H
```

Comme DELAY correspond à la valeur de paramètre 06H,

F0	41	10	6A	12	01 00 00 28	06	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	données	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) n° ID (Roland) (3) n° ID d'appareil (17)
(4) ID modèle (XP-30) (5) ID commande (DT1) (6) Fin de message exclusif

Calculons à présent la checksum.

01H + 00H + 00H + 28H + 06H = 1 + 0 + 0 + 40 + 6 = 47 (somme)
47 (total) / 128 = 0 (quotient) ... 47 (reste)
checksum = 128 - 47 (quotient) = 81 = 51H

Il faut donc transmettre le message F0 41 10 6A 12 01 00 00 28 06 51 F7.

<Exemple 2> Requête de transmission des réglages de la Partie 3 de la Performance USER:03 (RQ1)

D'après le "Tableau des adresses des paramètres", l'adresse de début de USER:03 est 10 02 00 00H et que l'adresse de décalage de la Partie 3 de la Performance est 12 00H. Par conséquent :

```
   10 02 00 00H
+)       12 00H
   10 02 12 00H
```

Comme la taille de la Partie de la Performance est 00 00 00 19H,

F0	41	10	6A	11	10 02 12 00	00 00 00 19	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	taille	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) n° ID (Roland) (3) n° ID d'appareil (17)
(4) ID de modèle (XP-30) (5) ID de commande (RQ1) (6) Fin de message exclusif

Passons à présent au calcul de la checksum.

10H + 02H + 12H + 00H + 00H + 00H + 00H + 19H =
16 + 2 + 18 + 0 + 0 + 0 + 0 + 25 = 61 (somme)

61 (total) / 128 = 0 (produit) ... 61 (reste)
checksum = 128 - 61 (reste) = 67 = 43H

Il faudra donc transmettre le message F0 41 10 6A 11 10 02 12 00 00 00 00 19 43 F7.

<Exemple 3> Requête de transmission des données de la Performance en zone temporaire (RQ1)

* Lorsque vous effectuez un transfert de données en mode Utility, les données en question sont identiques à celles transférées lorsque le paramètre Type est réglé sur PERFORM et le paramètre Source sur TEMP: -PATCH

D'après le "Tableau des adresses des paramètres", voici les adresses de début correspondant aux données de la Performance temporaire.

01 00 00 00H	Performance temporaire, Common
01 00 10 00H	Performance temporaire, Partie 1
:	
01 00 1F 00H	Performance temporaire, Partie 16

Comme la Partie de la Performance a une taille de 00 00 00 19H, ajoutons cette taille à l'adresse de début de la Partie 16 de la Performance temporaire. Par conséquent :

```
   01 00 1F 00H
+) 00 00 00 19H
   01 00 1F 19H
```

La Taille des données à récupérer est donc :

```
   01 00 1F 19H
-) 01 00 00 00H
   00 00 1F 19H
```

F0	41	10	6A	11	01 00 00 00	00 00 1F 19	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	taille	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) n° ID (Roland) (3) n° ID d'appareil (17)
(4) ID de modèle(XP-30) (5) ID de commande (RQ1) (6) Fin de message exclusif

Après calcul de la Checksum comme indiqué à l'<Exemple 2>, c'est le message F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 00 00 1F 19 47 F7 qu'il faudra transmettre.

<Exemple 4> Requête de transmission des données de la Performance temporaire ainsi que des données de la Partie et du kit de batterie temporaires (RQ1)

* Lors d'un transfert de données en mode Utility, les données en question sont identiques à celles transmises lorsque le paramètre Type est réglé sur PERFORM et le paramètre Source sur TEMP: +PATCH

D'après le "Tableau des adresses des paramètres", voici les adresses de début correspondant à la Performance temporaire, au Patch temporaire en mode Performance et au kit de batterie temporaire en mode Performance.

01 00 00 00H	Performance temporaire
02 00 00 00H	Mode Performance, Patch temporaire (Partie 1)
:	
02 08 00 00H	Mode Performance, Patch temporaire (Partie 9)
02 09 00 00H	Kit de batterie temporaire
02 0A 00 00H	Mode Performance, Patch temporaire (Partie 11)
:	
02 0F 00 00H	Mode Performance, Patch temporaire (Partie 16)

Voici les adresses de décalage du Patch.

00 00H	Patch, Common
10 00H	Patch, Tone 1
:	
16 00H	Patch, Tone 4

Comme le Tone du Patch a une taille de 00 00 01 01H, ajoutons cette taille à l'adresse de début du Tone 4 du Patch (Partie 16) temporaire en mode Performance. Par conséquent :

```
   02 0F 00 00H
         16 00H
+) 00 00 01 01H
   02 0F 17 01H
```

Voici donc la taille des données à récupérer :

```
   02 0F 17 01H
-) 01 00 00 00H
   01 0F 17 01H
```

F0	41	10	6A	11	01 00 00 00	01 0F 17 01	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	taille	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) n° ID (Roland) (3) n° ID D'appareil (17)
(4) ID de modèle (XP-30) (5) ID de commande (RQ1) (6) Fin du message exclusif

Après calcul de la checksum comme indiqué à l'<Exemple 2>, c'est le message F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 01 0F 17 01 57 F7 qu'il faudra transmettre.

● Fonction Scale Tune (n° ID de modèle : 42H (GS), adresse : 40 1x 40H)

La fonction Scale Tune vous permet de régler précisément la hauteur de chacune des notes de C (Do) à B (Si). Le réglage se fait donc sur une octave et la hauteur de chaque note de cette octave est reprise par les notes correspondantes des autres octaves. La fonction Scale Tune vous permet de créer une foule de gammes autres que le clavier tempéré. Voici trois exemples de gammes créées grâce à a fonction Scale Tune..

* Les message de Scale Tune transmis pour n'importe quelle partie sont reconnus en mode Patch.

❍Clavier tempéré

Cette gamme divise l'octave en 12 parties égales . C'est la gamme la plus couramment utilisée dans la musique occidentale. Le clavier tempéré est la gamme par défaut du XP-30.

❍Tempérament juste (en Do)

Les trois principaux accords sonnent bien mieux qu'avec le tempérament égal, mais cet avantage ne s'obtient que sur une seule touche. Si l'accord est transposé, il se brouille et sonne faux. L'exemple donné propose des réglages pour un accord ayant le Do (C) comme tonique.

❍Gamme arabe

La fonction Scale Tune vous permet de créer une multitude de gammes qui permettent de jouer des instruments ethniques ou folkloriques. Par exemple, les réglages proposés ci-dessous permettent de régler le XP-30 sur une gamme arabe.

Exemples de réglages

Note	Clavier tempéré	Temp. juste (enC)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Les valeurs sont exprimées en centièmes. Convertissez-les en hexadécimal, puis transmettez-les sous forme de messages exclusifs.
Exemple : Pour régler la Partie 1 sur la gamme arabe, envoyez le message suivant :

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

■ Tableau des codes ASCII

Le XP-30 vous permet de nommer les Performances et les Patches au moyen des caractères ASCII ci-dessous.

D	H	Car.	D	H	Car.	D	H	Car.
32	20H	esp	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	`	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	|
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D : valeurs décimales
H : valeurs hexadécimales

Note "esp" signifie "espace".

Synthétiseur évolutif à 64 voies — Date : 18 janvier 1999

Modèle XP-30 — Version : 1.00

Fonctions MIDI

Fonction...		Transmise	Reconnue	Remarques
Canal de base	Par défaut	X	1 à 16	
	Modifié	X	1 à 16	
Mode	Par défaut	X	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Modifié	**************		
N° de note :		0	0 à 127	
	True Voice	**************	0 à 127	
Vélocité	Note On	O	O	
	Note Off	O	O	
After Touch	Polyphonique	X	O *1	
	Par canal	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Contrôleurs continus (Control Change)	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O	O *1	Modulation
	2	O	O *1	Souffle
	4	O	O *1	Commutateur au pied
	5	O	O *1	Durée du Portamento
	6, 38	O	O *1	Data entry
	7	O	O *1	Volume
	8	O	O *1	Balance
	10	O	O *1	Panoramique
	11	O	O *1	Expression
	64	O	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O	O *1	Sostenuto
	67	O	O *1	Soft
	69	O	O *1	Hold 2
	71	O	O (Résonance) *1	Contrôleur sonore 2
	72	O	O (Temps de déclin) *1	Contrôleur sonore 3
	73	O	O (Temps d'attaque) *1	Contrôleur sonore 4
	74	O	O (Fréq. de coupure) *1	Contrôleur sonore 5
	80	O	O (Tone 1, niveau) *1	Contrôleur multi-usage 5
	81	O	O (Tone 2, niveau) *1	Contrôleur multi-usage 6
	82	O	O (Tone 3, niveau) *1	Contrôleur multi-usage 7
	83	O	O (Tone 4, niveau) *1	Contrôleur multi-usage 8
	84	O	O *1	Déclenchement du Portamento
	91	O	O (Réverbération) *1	Effet 1
	93	O	O (Chorus) *1	Effet 3
	1–5, 7–31, 64–95 *3	O	O *1	CC1 (contrôleur multi-usage 1)
	1–5, 7–31, 64–95 *3	O	O *1	CC2 (contrôleur multi-usage 2)
	98, 99	X	X	NRPN, LSB et MSB
	100, 101	O	O *1	RPN, LSB et MSB
Program Change		O *1	O *1	
	: True Number	**************	0 à 127	Programmes n° 1 à 128
System Exclusive		O	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
Système temps réel	: Horloge	X	O *1	
	: Commandes	X	X	
Messages aux.	: All Sound Off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123 à 127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O ou X au choix. * 2 Considéré comme M=1 même si M≠1. * 3 A sélectionner au choix.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO — O : Oui

Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO — X : Non

Caractéristiques techniques

XP-30 : Synthétiseur évolutif à 64 voies de polyphonie (compatible General MIDI)

● Clavier
61 touches (sensible à la vélocité et la pression par canal)

● Multitimbralité
16 parties (kit de batterie sur Partie 10)

● Polyphonie
64 voies

● Sections d'effets
EFX : 40 types d'effets
Reverb (8 types)
Chorus

● Mémoire Preset
Patches : 1406 (640 repris du JV-2080 + 766 repris des cartes "Session", "Orchestral" et "Techno Collection")
Performances : 64
Kits de batterie : 26 (10 repris du JV-2080 + 16 repris des cartes "Session" et "Techno Collection"")

● Mémoire utilisateur
Patches : 128
Performances : 32
Kits de batterie : 2

● Ports pour cartes d'extension (en option)
Emplacements D et E pouvant accueillir 2 cartes d'extension

* *Les cartes d'extension contiennent des formes d'onde ainsi que des Patches et des kits de batterie développés à partir de celles-ci.*

● Arpégiateur
43 Styles

● Écran
40 caractères, 2 lignes (écran LCD rétro-éclairé)

● Connecteurs
Connecteurs de sortie (L (MONO), R)
Prise casque
Prises MIDI (IN, OUT, THRU)
Connecteur informatique Computer (Mac, PC-1, PC-2, MIDI)
Entrée pour pédale Hold
Entrée pour pédale d'expression Control
Emplacement pour carte mémoire

● Alimentation
117 V, 230 V, 240 V

● Consommation électrique
10 W (117 V), 10 W (230 V), 10 W (240 V)

● Dimensions
1011 (L) x 289 (P) x 88 (H) mm

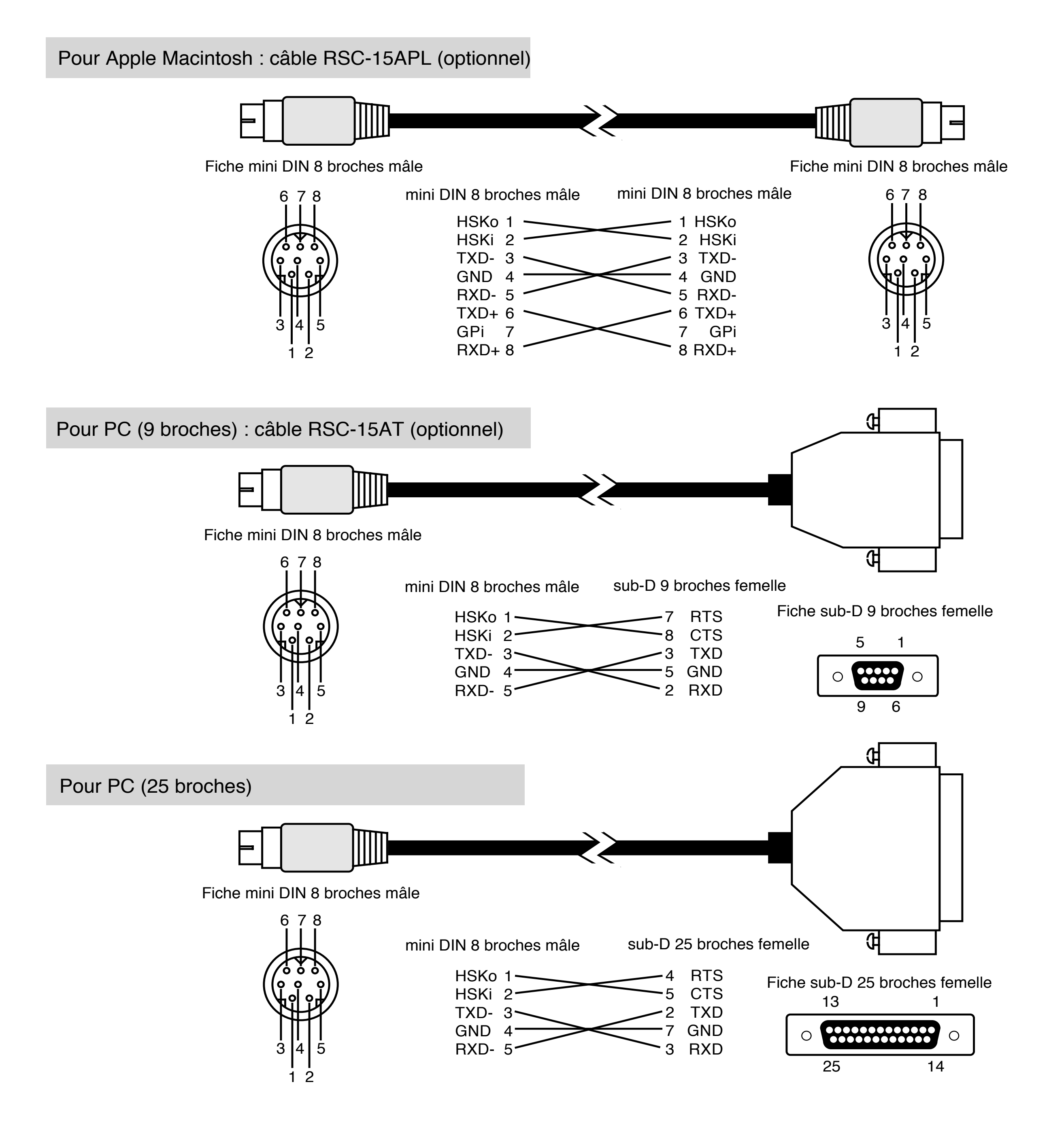
● Poids
7,8 kg (sans cordon d'alimentation)

● Accessoires
Mode d'emploi
Cordon d'alimentation (non fourni pour les XP-30 fonctionnant à la tension de 117)
CD-ROM (SoundDiver JV/XP)

● Options
Cartes d'extension : série SR-JV80
Cartes mémoire SmartMedia: S2M-5 (2 M o), S4M-5 (4Mo)

** Caractéristiques techniques et aspect extérieur sujets à modification sans préavis.*

Câbles informatiques



Index

Attention : Suite à des modifications de pagination, vous devez retrancher dans l'index dans les n° de pages : le nombre 4 à partir de la page 20. Exemple : Accordage .....113 devient : ......109.

D

E

F

G

H

I

K

L

M

N

O

P

P

Q

R

S

T

U

V

W

Z

Pour les pays de la Communauté européenne

Cet appareil contient des piles au lithium

ATTENTION

Il existe un risque d'explosion en cas de non respect de la procédure de remplacement des piles.
N'utilisez que les modèles de piles conseillées par le constructeur.
Utilisez la procédure indiquée pour le recyclage des piles usagées.

Pour les pays de la Communauté européenne

CE

Cet appareil est conforme aux directives européennes 89/336/EEC et LVD 73/23/EEC.

Pour les États-Unis

COMMISSION FÉDÉRALE DES COMMUNICATIONS (FCC) RAPPORT SUR LES INTERFÉRENCES RADIO

Cet appareil a été testé et correspond aux limites de la classe B des appareils numériques, en conformité avec le chapitre 15 des règles de la FCC. Ces limites sont destinées à procurer une protection satisfaisante contre les interférences radio dans les installations résidentielles. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques et peut aussi, quand il n'est pas installé de manière convenable, occasionner des interférences dans les communications radio. Nous ne garantissons en aucun cas qu'il ne puisse jamais provoquer d'interférences dans une installation spécifique. Si un tel cas intervenait et que cet appareil perturbe la réception radio ou TV, ce qui peut être confirmé par l'extinction et la remise sous tension de l'appareil, nous vous conseillons d'essayer une des mesures qui suivent :

- Réorientez ou repositionnez l'antenne de réception.
- Éloignez l'appareil du tuner radio ou TV.
- Branchez l'appareil sur un circuit électrique différent de celui qui alimente le tuner radio ou TV.
- En cas d'échec, adressez-vous à un revendeur ou à un technicien compétent.

Toute modification ou changement du système peut invalider le droit de l'utilisateur à utiliser l'appareil.
Cet appareil doit être relié aux autres à l'aide de câbles blindés pour entrer dans les limites de la classe B de la FCC.

Pour le Canada

CLASS B **NOTICE**

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

CLASSE B **AVIS**

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

Information

Pour toute réparation, contactez votre Centre de réparation Roland ou le distributeur Roland agréé de votre pays (voir liste ci-dessous).

ARGENTINE
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRESIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA
Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXIQUE
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

Etats-Unis
EDIROL Corporation North
America
808 Harrison Ave. PO Box 4919
Blaine, WA, 98231-4919,
U. S. A.
TEL: (800) 380 2580

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIE
Roland Corporation
Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NOUVELLE-ZELANDE
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CHINE
Beijing Xinghai Musical
Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDONESIE
PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No.6—7
Jl. Gajah Mada No.3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

COREE
Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIE
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPOURE
Swee Lee Company
BLOCK 231, Bain Street #03-23
Bras Basah Complex,
SINGAPORE 180231
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE
LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 561 3339

THAILANDE
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon music distributor
160 Nguyen Dinh Chieu St. Dist 3
Ho chi minh City
VIETNAM
TEL: 88-242531

BAHREIN
Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P.O.Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon &
Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIE
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KOWEIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LIBAN
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading
Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

ARABIE SAOUDITE
Abdul Latif S. Al-Ghamdi
Trading Establishment
Middle East Commercial Center
Al-Khobar Dharan Highway
W/hamood st.
P. O. Box 3631 Al-Khober
31952 SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 2332

SYRIE
Technical Light & Sound
Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O.Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURQUIE
Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

Emirats Arabes Unis
Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050DUBAI, U.A.E
TEL: (04) 360715

EGYPTE
Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar El Askalany Street,
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,
11341 EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

KENYA
Musik Land Limited
P.O Box 12183 Moi Avenue
Nairobi Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

AFRIQUE DU SUD
That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUTRICHE
E. Dematte &Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
6063 Innsbruck AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIQUE/PAYS-BAS/
LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

BIELORUSSIE
TUSHE
UL. Rabkorovskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CHYPRE
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

DANEMARK
Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE
ROLAND FRANCE S.A.
4, rue Paul-Henry Spaak
Parc de l'Esplanade 77466
St Thibault-Lagny Cedex
TEL: (33) 1 60 07 35 00

FINLANDE
Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

ALLEMAGNE
Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECE
V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HONGRIE
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRLANDE
The Dublin Service Centre
Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALIE
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 93581311

NORVEGE
Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLOGNE
P. P. H. Brzostowicz Marian
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Caius - Tecnologias Audio e
Musica , Lda.
Rue de SANTA Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIE
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

ESPAGNE
Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUEDE
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SUISSE
Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O.Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

ROYAUME-UNI
Roland (U.K.) Ltd., Swansea
Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

au 30 août 1998